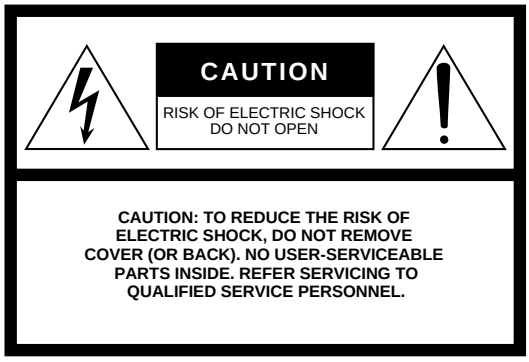
PRECAUZIONI - NORME A TUTELA DELLA SICUREZZA

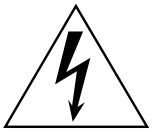
ISTRUZIONI RIGUARDANTI RISCHIO DI INCENDIO, SCOSSA ELETTRICA, DANNI ALLE PERSONE

ATTENZIONE — L'uso di apparecchiature elettriche richiede il rispetto di alcune precauzioni, tra cui le seguenti:

1. Leggete tutte le istruzioni prima di usare il prodotto.
2. Non usate questo prodotto vicino all'acqua — per esempio, vicino a una vasca da bagno, lavandino, in una cantina umida, vicino a una piscina o simili.
3. Questo prodotto dev'essere usato solo col carrello o supporto raccomandato dal produttore.
4. Questo prodotto, da solo o in combinazione con un amplificatore, cuffie o altoparlanti, è in grado di generare livelli sonori che possono causare la perdita permanente dell'udito. Non tenetelo troppo a lungo a volume elevato, o comunque ad un volume che avvertite come fastidioso. Se avvertite cali di udito o ronzio nelle orecchie, consultate un audiologo.
5. Collocate il prodotto in modo tale che ne sia garantita una corretta ventilazione.
6. Il prodotto va collocato lontano da sorgenti di calore quali radiatori, stufe o altri dispositivi che generano calore.
7. Il prodotto va collegato ad una presa di corrente elettrica del tipo descritto nelle istruzioni o indicato sul prodotto stesso.
8. La spina del cavo di alimentazione dev'essere scollegata dalla presa quando il prodotto non viene usato per lunghi periodi di tempo.
9. Non fate cadere oggetti o liquidi all'interno del prodotto.
10. Rivolgetevi a un centro di assistenza autorizzato quando:
    A. Il cavo di alimentazione o la spina sono danneggiati, oppure
    B. Oggetti o liquidi sono caduti all'interno del prodotto, oppure
    C. Il prodotto è stato esposto alla pioggia, oppure
    D. Il prodotto non sembra funzionare normalmente o mostra un evidente cambiamento nelle prestazioni, oppure
    E. Il prodotto è caduto, o il suo involucro è stato danneggiato.
11. Non effettuate operazioni di manutenzione al prodotto che non siano indicati dalle istruzioni come eseguibili dall'utente. Ogni altro tipo di assistenza va eseguita solo da centri di assistenza autorizzati.

CONSERVATE QUESTE ISTRUZIONI


CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza all'interno del prodotto di una "tensione pericolosa" non isolata, di potenza sufficiente a costituire pericolo di scossa elettrica.

Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente delle presenza di importanti istruzioni di funzionamento e di manutenzione (assistenza) nella documentazione che accompagna il prodotto.

ISTRUZIONI PER LA MESSA A TERRA

Questo prodotto dev'essere messo a terra. In caso di malfunzionamento o guasto, la messa a terra fornisce un percorso a bassa resistenza per la corrente elettrica, riducendo il rischio di scossa elettrica. Questo prodotto è dotato di un cavo di alimentazione munito di un conduttore e uno spinotto per la messa a terra. La spina va collegata a una presa di corrente elettrica di tipo appropriato, correttamente installata e dotata di terra, conformemente alle norme vigenti.

PERICOLO – Il collegamento scorretto del conduttore per la messa a terra può causare una scossa elettrica. Nel dubbio consultate un elettricista qualificato per sapere se il prodotto è messo a terra correttamente. Non modificate la spina fornita col prodotto – se non entra nella presa, fate installare una nuova presa da un elettricista qualificato.

THE FCC REGULATION WARNING (U.S.A. AND CANADA)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CANADA

THIS APPARATUS DOES NOT EXCEED THE “CLASS B” LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N’EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA “CLASSE B” PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES

Marchio CE per l’Armonizzazione degli Standard Europei

Il marchio CE apposto sui prodotti della nostra azienda per gli apparati funzionanti in CA sino al 31 Dicembre 1996 ne indica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC) e alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC).

Il marchio CE apposto dopo il 1° Gennaio 1997 ne indica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC), alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC) e alla Direttiva sulle Basse Tensioni (73/23/EEC).

Inoltre, il marchio CE apposto sui prodotti della nostra azienda per gli apparati funzionanti a Batteria ne indica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC) e alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC).

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

Warning-THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug,proceed as follows:

- the wire which is coloured green and yellow must be connected to the terminal in the plug which is marked with the letter E or by the earth symbol ⏚,or coloured green or green and yellow.
- the wire which is coloured blue must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured black.
- the wire which is coloured brown must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured red.

Conservazione dei dati

I dati in memoria possono in certi casi andare persi a causa di errori da parte dell’utente. Salvate i dati importanti su dischetto. Korg non è responsabile per eventuali danni causati dalla perdita di dati.

Display

Alcune pagine del manuale mostrano il display con spiegazioni di una funzione o di un’operazione. Tutti i nomi dei suoni, dei parametri e i valori mostrati sono solo degli esempi e potrebbero non corrispondere a quanto realmente visualizzato dal display dello strumento.

Marchi registrati

Macintosh è un marchio registrato della Apple Computer, Inc. MS-DOS e Windows sono marchi registrati della Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

Responsabilità

Le informazioni contenute in questo manuale sono state attentamente riviste e controllate. A causa del nostro costante impegno a migliorare i nostri prodotti, le specifiche potrebbero differire da quanto descritto nel manuale. Korg non è responsabile per eventuali differenze tra le specifiche e la descrizione contenuta nel manuale d'istruzioni. Specifiche soggette a cambiamenti senza preavviso.

Garanzia

I prodotti KORG sono costruiti in accordo alle più rigorose normative elettriche e meccaniche in vigore in vari paesi del mondo. Questi prodotti sono garantiti in ogni paese esclusivamente dal distributore KORG. I prodotti KORG non venduti con apposita garanzia del costruttore o del distributore, o privi di numero di serie, non possono usufruire di assistenza sotto garanzia. Questa norma è ad esclusiva tutela del consumatore.

Servizio e assistenza al musicista

Per riparazioni, rivolgetevi al più vicino Centro di Assistenza Autorizzato KORG.

Per maggiori informazioni sui prodotti Korg, e per trovare software e accessori per la vostra tastiera:

Korg.net, via Camerano 19, 60022 Castelfidardo (An),
tel. (071) 7819133, fax (071) 7819134, e-mail "info@korg.net".

KORG su Internet

Home page Korg Inc.: www.korg.co.jp

Home page Korg USA: www.korg.com

Home page Korg Italy: www.korg.it

Home page Korg.net: www.korg.net

Copyright © 1999 Korg Italy Spa. Printed in Italy

Come si fa...

Demo

Ascoltare ☞P. 29

MIDI

Programmare i canali MIDI ☞P. 123, ☞P. 152
Collegare un sequencer ☞P. 64
Collegare una tastiera ☞P. 5, ☞P. 57
Collegare un pianoforte ☞P. 58
Collegare una fisarmonica ☞P. 60
Collegare una chitarra ☞P. 63

Arrangiamenti (accompagnamenti automatici)

Selezionare ☞P. 34
Avviare e fermare ☞P. 34
Fill, intro, ending ☞P. 35
Volume accompagnamento ☞P. 14
Caricare da disco ☞P. 143
Creare nuovi arrangiamenti ☞P. 68

Programmi (suoni)

Selezionare ☞P. 38
Disporre sulla tastiera ☞P. 37
Modificare (Perf. Edit) ☞P. 52, ☞P. 172

Standard MIDI File (SMF, Song)

Caricare ☞P. 31
Salvare ☞P. 44, ☞P. 138
Ascoltare ☞P. 31
Cancellare dalla memoria ☞P. 135

Disco

Caricare file ☞P. 143
Salvare file ☞P. 146
Formattare un disco ☞P. 148

Indice generale

PRATICA 1

Introduzione 2

Prima di iniziare. 2

Prontuario 7

Prospetti 14

Pannello frontale. 14
Pannello di controllo 15
Display 21
Pannello posteriore 22

I modi operativi 24

Il modo Arrangement Play 24
Il modo Backing Sequence 25
Il modo Program 26
Il modo Song Play 26
Il modo Song Edit 26
Il modo Disk/Global 27
Le pagine di display 27

Guida rapida 29

Le demo 29
Gli arrangiamenti. 34
Le tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) 37
Le backing sequence 40
Le song. 43
La sezione Vocal/Guitar 48
I programmi 52

Il MIDI 54

Che cos'è il MIDI 54
I canali speciali. 55
Che cos'è il General MIDI?. 56
Che cosa sono gli Standard MIDI File?. 56
I MIDI Setup 57
Collegare iS35 ad una master keyboard 57
Collegare iS35 ad un pianoforte digitale 58
Collegare iS35 ad una fisarmonica MIDI 60
Collegare iS35 ad una chitarra MIDI 63
Collegare iS35 ad un sequencer esterno 64
Controllare un altro strumento con iS35 65

RIFERIMENTO 67

Modo Arrangement Play 68

I parametri memorizzati 68
Tempo e riconoscimento accordi 68
Pagina 1: Controllo dell'esecuzione. 69
Pagina 2: Selezione dello Style 70
Pagina 3: Programmazione delle tracce (1). 71
Pagina 4: Programmazione delle tracce (2). 72
Pagina 5: Ensemble/Cambio di variazione 73
Pagina 6: Drum Mapping 74
Pagina 7: Kick & Snare Designation 74
Pagina 8: Keyboard scale 75
Pagina 9: Selezione degli effetti. 76
Pagina 10: Modulazione degli effetti. 76
Pagina 11: Configurazione degli effetti 76
Pagina 12: Parametri dell'effetto 1. 76
Pagina 13: Parametri dell'effetto 2. 76
Pagina 14: Modo Vocal/Guitar / Parametri assegnati. 77
Pagina 15: Effetti Vocal (1) (modo Vocal) 78
Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal) 78
Pagina 17: Mixer (modo Vocal) 79
Pagina 18: Programmazione Tone (modo Vocal) 79
Pagina 19: Programmazione Drive (modo Vocal). 80
Pagina 20: Programmazione FX1 (modo Vocal). 81
Pagina 21: Programmazione FX2 (modo Vocal). 82
Pagina 22: (modo Vocal) 82
Pagina 23: Arrangement Harmony Reference 83
Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar) 84
Pagina 16: Effetti Guitar (2) (modo Guitar) 85
Pagina 17: (modo Guitar). 85
Pagina 18: Programmazione Tone (modo Guitar) 86
Pagina 19: Programmazione Drive (modo Guitar) 86
Pagina 20: Programmazione Modulation (modo Guitar) 88
Pagina 21: Programmazione Ambience (modo Guitar) 90
Pagina 22: Programmazione NR e CR (modo Guitar) 91
Pagina 23: (modo Guitar). 92
Pagina 24: Rename Arrangement. 92
Pagina 25: Write Arrangement. 92
Pagina 26: Write Keyboard Set 93

Modo Backing Sequence. 94

Pagina 1: Riproduzione. 94
Pagina 1: Registrazione. 95
Pagina 2: Step recording. 103
Pagina 3: Erase Backing Sequence 106
Pagina 4: Copy Backing Sequence 106
Pagina 5: Edit 1. 107
Pagina 6: Edit 2. 109

Pagina 7: Shift note (Trasposizione) 111
Pagina 8: Event edit (Modifica degli eventi) 111
Pagina 9: Programmazione Extra Track (1) 114
Pagina 10: Programmazione Extra Track (2) 115
Pagina 11: Selezione degli effetti 116
Pagina 12: Modulazione degli effetti 116
Pagina 13: Configurazione degli effetti 116
Pagina 14: Parametri dell'effetto 1 116
Pagina 15: Parametri dell'effetto 2 116
Pagina 16: Next Backing Sequence 117
Pagina 17: Rename Backing Sequence 117
Pagina 18: Convertitore SMF 118

Modo Song Play 119

Pagina 1: Controllo dell'esecuzione 120
Pagina 2: Programmazione dei canali 123
Pagina 3: Posizione del transpose 124
Pagina 4: Selezione degli effetti 125
Pagina 5: Modulazione degli effetti 125
Pagina 6: Configurazione degli effetti 125
Pagina 7: Parametri dell'effetto 1 125
Pagina 8: Parametri dell'effetto 2 125
Pagina 9: Song Play Harmony 126

Modo Song Edit 127

Pagina 1: Load (Caricamento) 127
Pagina 2: Riproduzione 128
Pagina 2: Registrazione 129
Pagina 3: Programmazione delle tracce 131
Pagina 4: Event edit 132
Pagina 5: Shift notes (Trasposizione) 134
Pagina 6: Erase song (Cancellazione song) 135
Pagina 7: Edit (Modifica) 135
Pagina 8: Selezione degli effetti 137
Pagina 9: Modulazione degli effetti 137
Pagina 10: Configurazione degli effetti 137
Pagina 11: Parametri dell'effetto 1 137
Pagina 12: Parametri dell'effetto 2 137
Pagina 13: Save (salvataggio dati) 138

Modo Disk/Global 139

• Messaggio "Parameter modified - Write?" 139
Introduzione ai dischi 140
Pagina 1: Funzioni DISK 143
Pagina 2: Speaker off/Master tuning/Transpose position . . 151
Pagina 3: MIDI Settings 152
Pagina 4: Parametri generali MIDI 153
Pagina 5: Echo Back / MIDI IN Octave 154
Pagina 6: Programmazione canali MIDI (1) 155
Pagina 7: Programmazione canali MIDI (2) 156
Pagina 8: Programmazione canali MIDI (3) 156
Pagina 9: MIDI filter 157
Pagina 10: Arrangement Harmony 158
Pagina 11: Backing Sequence Harmony 158
Pagina 12: Song Play Harmony 159
Pagina 13: Vocal/Guitar Lock / Master Transpose Lock . . . 160
Pagina 14: Assignable pedal/switch 160
Pagina 15: Controller esterno EC5 162
Pagina 16: Lower memory 163
Pagina 17: Chord recognition mode 164
Pagina 18: Auto chord scanning/Damper polarity 165
Pagina 19: Main scale 166
Pagina 20: Sub scale 166
Pagina 21: User scale 167
Pagina 22: MIDI data dump 167
Pagina 23: Programmazione Joystick 168
Pagina 24: Write Global 169
Pagina 25: Calibration 170

Modo Program 172

Programmi con doppio oscillatore e programmi Drum 172
Pagina 1: Program play 172
Pagina 2: Parametri base del programma 174
Pagina 3: Timbro 175
Pagina 4: Pitch EG 176
Pagina 5: VDF 178
Pagina 6: VDF EG 179
Pagina 7: Tracking del filtro 180
Pagina 8: Sensibilità del VDF alla dinamica 181
Pagina 9: VDA EG 183
Pagina 10: Tracking del VDA 184
Pagina 11: Sensibilità del VDA alla dinamica 186
Pagina 12: Vibrato 187
Pagina 13: Controllo del Vibrato 188
Pagina 14: VDF MG 189
Pagina 15: Controllo VDF MG/Livello VDA 190
Pagina 16: I controller 190
Pagina 17: Selezione degli effetti 191
Pagina 18: Modulazione degli effetti 191
Pagina 19: Configurazione degli effetti 191
Pagina 20: Parametri dell'effetto 1 191
Pagina 21: Parametri dell'effetto 2 191
Pagina 22: Rename Program 192
Pagina 23: Write Program 192
• Recuperare modifiche non salvate 192

Effetti 193

Tipo di effetti 193
Pagine "Selezione degli effetti" 194
Pagine "Modulazione degli effetti" 194
Pagine "Configurazione degli effetti" 195
Pagine "Parametri dell'effetto 1" 196
Pagine "Parametri dell'effetto 2" 196
Controllo dinamico degli effetti 196
Equalizzatore 197
Parametri degli effetti 197

Appendici 211

Messaggi 211
Problemi e soluzioni 214

Elenco degli accordi riconosciuti 216
Styles 218
Arrangements 219
Programs 221
Multisamples 225
Drum kits 228
Drum samples 234
MIDI Implementation chart 235
MIDI System Exclusive 236
MIDI Setup 236
Specifiche tecniche 237

Indice analitico 238

PRATICA

1. Introduzione

Grazie per aver scelto KORG iS35, la workstation musicale interattiva creata per i musicisti più esigenti! Dotata del leggendario suono KORG e delle più sofisticate funzioni di accompagnamento automatico, iS35 è lo strumento ideale per chi suona per professione e per chi suona per divertimento.

iS35 non è solo uno strumento dalle grandi sonorità, dal grande design e dalla grande semplicità d'uso, è anche uno strumento flessibile che permette di leggere e salvare Standard MIDI File, programmare nuovi arrangiamenti, creare nuovi suoni. Insomma, uno strumento completo per esaltare la creatività del musicista!

Vi auguriamo anni ed anni di grande musica con iS35!

Il manuale

Per ottenere il meglio dal vostro nuovo strumento, leggere il manuale d'istruzioni è il metodo più facile e veloce. Questo manuale è diviso in due parti:

Pratica - Per tutti coloro che vogliono iniziare subito a suonare senza troppa teoria. Seguite le istruzioni passo per passo, e sarete subito operativi!

Riferimento - Lo strumento analizzato in dettaglio, per chi vuole sfruttare tutte le potenzialità e diventare un vero programmatore musicale.

Precauzioni

Prima di accendere lo strumento leggete attentamente le 'Precauzioni' contenute nella seconda pagina di copertina. Fatto? Allora, largo alla musica!

Prima di iniziare...

Controllare gli accessori inclusi

Con lo strumento vengono forniti anche i seguenti accessori. Verificate che siano tutti presenti. In caso contrario, rivolgetevi al vostro negoziante.

√ **Manuale di istruzioni**

√ **Dischetto "Accessory Disk"**

√ **Cavo di alimentazione**

√ **Leggio**

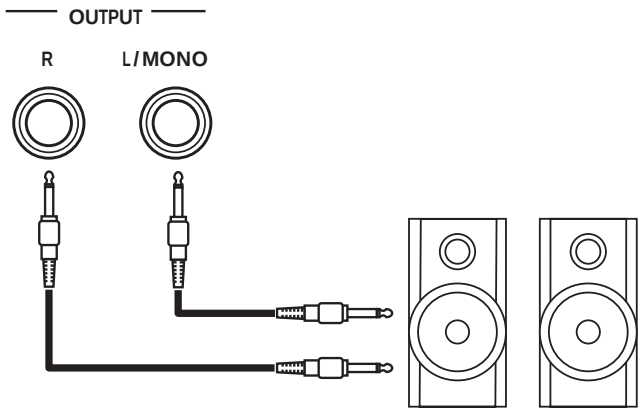
Collegare il sistema di amplificazione

KORG iS35 incorpora già un potente sistema di amplificazione, ma potete anche collegarlo ad un sistema di amplificazione professionale (mixer o diffusori amplificati) o ad un impianto hi-fi. Per maggiori informazioni vedi la sezione "Pannello posteriore" a pagina 22.

Collegare iS35 ad un mixer (o a due diffusori amplificati)

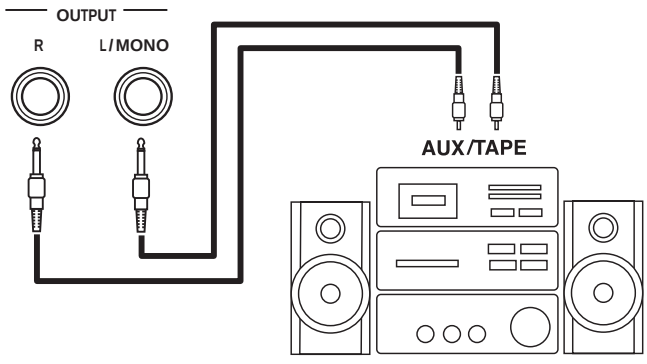
Collegate, mediante due cavi audio dotati di jack mono, le uscite OUTPUT di iS35 a due ingressi mono del mixer (o agli ingressi dei diffusori). Per prelevare il segnale in mono, collegate mediante un cavo audio la sola uscita L/MONO e un canale del mixer. Vedi il manuale del mixer (o dei diffusori) per maggiori informazioni.

Attenzione: Eseguite i collegamenti con il volume dell'amplificatore posto a zero.



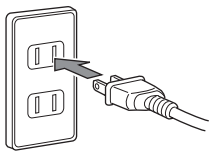
Collegare iS35 ad un impianto hi-fi

Collegate mediante due cavi audio dotati di un jack mono ad una estremità e di un connettore RCA all'altra, le uscite OUTPUT di iS35 agli ingressi AUX o TAPE dell'amplificatore (non usate gli ingressi PHONO o TUNER).



Collegare il cavo di alimentazione

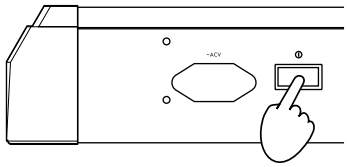
● **Collegate il cavo di alimentazione alla presa di corrente.**



Assicuratevi che il voltaggio di rete sia adatto allo strumento (il voltaggio è indicato accanto al connettore a vaschetta per il cavo di alimentazione).

Accensione

● **Premete il pulsante POWER per accendere lo strumento.**



All'accensione, lo strumento si pone in modo Arrangement Play. Se siete collegati ad un sistema di amplificazione esterno, accendete i diffusori solo dopo avere acceso iS35.

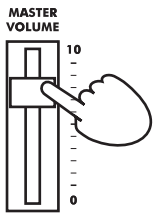
● **Per spegnere, premete nuovamente il pulsante POWER.**

Per risparmiare corrente elettrica, spegnete lo strumento quando non lo usate. Non spegnetelo mentre l'indicatore del lettore di dischetti è acceso, oppure mentre appaiono nel display i messaggi "Loading", "Saving" o "Formatting".

Nota: Spegnendo lo strumento vengono persi i dati contenuti in memoria RAM (backing sequence e song). Invece, stili USER, arrangiamenti USER e programmi USER rimangono conservati in memoria. Prima di spegnere, salvate su disco backing sequence (☞P. 41) e song (☞P. 44).

Regolare il volume generale

● **Usate il cursore MASTER VOLUME per regolare il volume generale della generazione sonora interna.**



Muovendo il cursore verso il "10" il volume aumenta, mentre diminuisce spostandolo verso lo "0". In posizione "0" lo strumento è muto.

Se siete collegati ad un sistema di amplificazione, a questo punto alzate il volume del mixer o dei diffusori, poi regolate sia il volume di iS35 che quello dei diffusori.

Il cursore MASTER VOLUME controlla il volume degli altoparlanti, delle cuffie e delle uscite OUTPUT situate nel pannello posteriore.

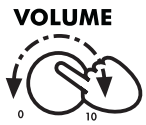
Nota: Questo cursore non regola il volume della sezione VOCAL/GUITAR (segnale in ingresso sul connettore INPUT-IN). Usate il cursore VOLUME della sezione VOCAL/GUITAR per regolare il livello della sezione. Usate il potenziometro GAIN (posto nel retro dello sturmento) per regolare il guadagno di ingresso.

Attenzione: Al massimo volume il suono potrebbe risultare distorto. Se questo dovesse accadere, riducete il volume di iS35.

Regolare il volume della sezione Vocal/Guitar e dell'ingresso audio (Input-In)

La sezione VOCAL/GUITAR preleva il segnale in ingresso sul connettore INPUT-IN e lo elabora con degli effetti dedicati. Il segnale elaborato viene unito ai suoni generati dalla generazione sonora interna, ed esce dagli altoparlanti incorporati e dai connettori OUTPUT.

● **Usate il potenziometro VOLUME (nella sezione VOCAL/GUITAR) per regolare il livello della sezione.**



Ruotando il potenziometro verso il "10" il volume aumenta, mentre diminuisce ruotandolo verso lo "0". In posizione "0" la sezione VOCAL/GUITAR non passa agli altoparlanti incorporati e alle uscite OUTPUT.

Il potenziometro VOLUME controlla il livello della sezione VOCAL/GUITAR sugli altoparlanti incorporati, sulle uscite OUTPUT, e in cuffia.

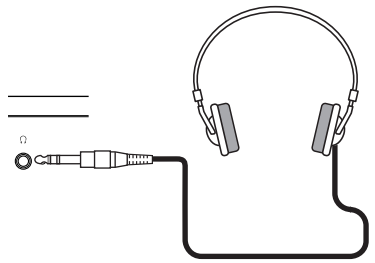
Nota: Usate il potenziometro GAIN, posto accanto al connettore INPUT-IN, per regolare il livello di ingresso ottimale. Suonate con lo strumento collegato, e controllate il colore del led SIGNAL nel pannello di controllo: se è rosso, vuol dire che il segnale è in distorsione e occorre diminuire il guadagno; se è arancione vuol dire che si è prossimi alla distorsione, e conviene diminuire leggermente il guadagno; se è verde, il livello è giusto. Se il led non si accende, il livello di ingresso potrebbe essere troppo basso, quindi occorre aumentare il guadagno.

Suggerimento: Se l'ingresso INPUT-IN non viene utilizzato, è consigliabile porre il volume a zero, per evitare l'ingresso di interferenze o eventuali rumori residui.

Cuffia

● **Collegate le cuffie alla presa PHONES situata nel pannello posteriore.**

Usate una cuffia stereo dotata di jack standard. Regolate il volume con il cursore MASTER VOLUME.



Collegare un controller MIDI

Potete controllare iS35 con un altro dispositivo MIDI, per esempio una tastiera MIDI, una master keyboard, un pianoforte digitale, una fisarmonica MIDI, un guitar controller, un wind controller, una serie di pad percussivi, o un sequencer esterno. L'argomento è trattato in dettaglio nel capitolo "Il MIDI" a pagina 54. Per ora, vediamo due dei casi più comuni: collegare una tastiera MIDI, e collegare una fisarmonica MIDI.

Collegare una tastiera MIDI

Potete controllare iS35 con qualsiasi tastiera MIDI, per esempio una master keyboard o un sintetizzatore dotato di presa MIDI OUT.

❶ **Collegate la presa MIDI OUT della tastiera MIDI alla presa MIDI IN 1 di iS35, mediante un cavo MIDI standard.**

❷ **Programmate la tastiera per trasmettere sul canale MIDI 1.**

Secondo le impostazioni di fabbrica, il canale MIDI 1 è quello su cui iS35 riceve il maggior numero di informazioni. Per esempio, il canale 1 corrisponde al Global, che permette di usare tutte le funzioni legate allo split point (sezione Keyboard Mode).

Per maggiori informazioni sulla programmazione del Global, vedi il capitolo "Il MIDI" a pagina 54, e il paragrafo "GLB (Global)" a pagina 155.

Nota: Se la tastiera trasmette sul canale MIDI dedicato al Global di iS35, essa diviene a tutti gli effetti la tastiera integrata di iS35.

Suggerimento: Se la tastiera non trasmette sul canale Global, vedi il capitolo "Il MIDI" a pagina 54 per maggiori informazioni.

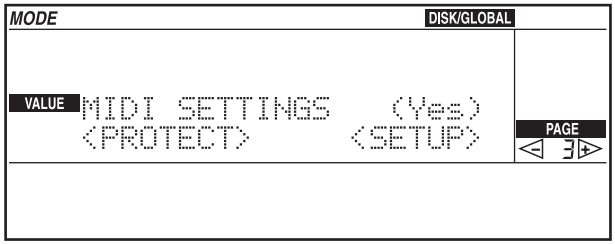
Collegare una fisarmonica MIDI

Potete collegare una fisarmonica MIDI e suonare con ognuna delle sezioni una traccia di iS35.

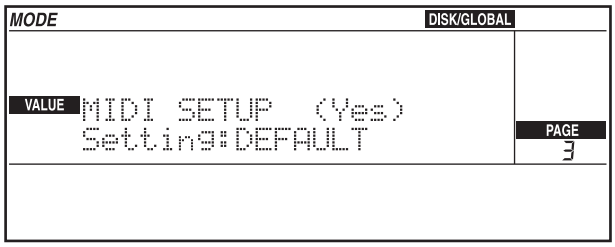
❶ **Collegate la presa MIDI OUT della fisarmonica MIDI alla presa MIDI IN 1 di iS35, mediante un cavo MIDI standard.**

❷ **Premete DISK / GLOBAL.**

❸ **Premete ripetutamente il tasto PAGE [+] per raggiungere la pagina MIDI Settings.**



❹ **Premete CURSOR [>] per selezionare <SETUP>.**



❺ **Premete ripetutamente il tasto TEMPO / VALUE [+] (o ruotate la ruota in senso orario) per selezionare uno dei MIDI Setup "Accordion".**

Ci sono tre setup "Accordion":

- "Accordion 1" è dedicato a chi ha una fisarmonica con tre canali fissi.
- "Accordion 2" è pensato per chi possiede una fisarmonica con due canali sulla mano destra e non vuole suonare il basso di iS35.

- "Accordion 3" è pensato per chi possiede una fisarmonica con due canali sulla mano destra, vuole suonare il basso di iS35 ed ha a disposizione un ulteriore canale per cambiare gli Arrangement di iS35 tramite Program Change.

  Per maggiori informazioni sui MIDI Setup, vedi il capitolo "Il MIDI" a pagina 54, e il paragrafo "Pagina 3: MIDI Settings" a pagina 152.

❻ Premete due volte ENTER/YES per confermare la selezione del MIDI Setup.

La configurazione dei canali MIDI e di altri parametri selezionata con il MIDI Setup viene salvata in memoria (nel Global). La configurazione rimane in memoria anche spegnendo e riaccendendo lo strumento.

Collegare altri tipi di controller MIDI

La configurazione del MIDI può cambiare a seconda del tipo di controller collegato a iS35. Potete riconfigurare iS35 automaticamente, selezionando un MIDI Setup (vedi il capitolo "Il MIDI" a pagina 54, e il paragrafo "Pagina 3: MIDI Settings" a pagina 152).

2. Prontuario

Operazioni di base

Come scegliere un arrangiamento

Premete il tasto ARR PLAY **[1]** per entrare in modo Arrangement Play.

Nella sezione ARRANGEMENT **[2]** premete il tasto del banco (A, B o USER), poi premete in successione due tasti numerici per comporre un numero a due cifre compreso fra 11 e 88.

Esempio: Per selezionare l'arrangiamento "ColorBeat" (numero 24 del banco A) premete in successione A, 2, 4.

Come far partire l'accompagnamento

Premete START / STOP **[3]**. Oppure premete SYNCHRO START **[4]** e suonate un accordo con la mano sinistra nelle prime due ottave della tastiera.

Come fermare l'accompagnamento

Premete START / STOP **[3]**.

Come cambiare il tempo

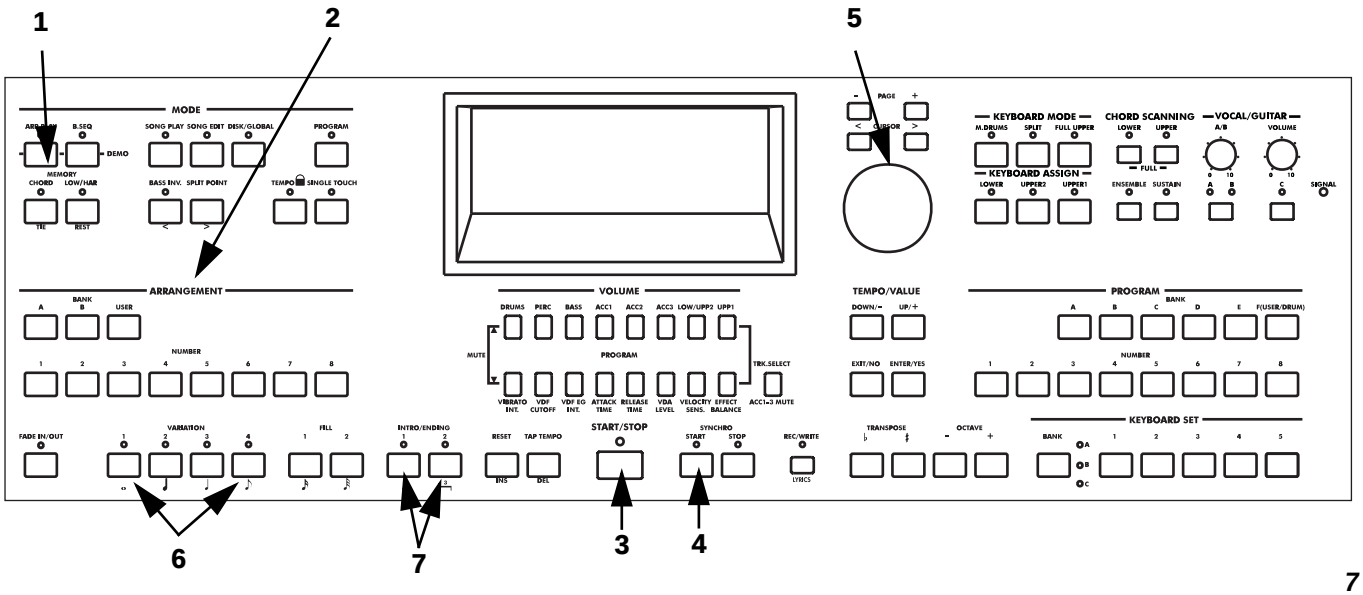
Quando l'indicatore TEMPO appare nel display, potete variare il tempo con i tasti della sezione TEMPO / VALUE **[5]** (tasti e ruota). Per accelerare premete UP / + (o ruotate la ruota in senso orario), per rallentare premete DOWN / - (o ruotate la ruota in senso antiorario).

Come scegliere una variazione dell'arrangiamento

I quattro tasti della sezione VARIATION **[6]** permettono di scegliere ciascuno una delle variazioni dello "stile" suonato dall'arrangiamento. Premete uno dei tasti per selezionare una delle variazioni.

Come usare l'intro e l'ending

Se l'accompagnamento sta suonando, premete uno dei due pulsanti della sezione INTRO / ENDING **[7]** per far suonare un ending (finale). Se l'accompagnamento è fermo, premete uno dei due pulsanti per "prenotare" un intro (introduzione), poi fate suonare l'accompagnamento automatico: premete START / STOP, oppure attivate SYNCRO START e suonate un accordo con la mano sinistra).



Come selezionare una traccia

Usate i tasti VOLUME / PROGRAM **[8]** per selezionare le tracce. Ad ogni coppia di tasti corrisponde la traccia indicata sopra i tasti. Premete brevemente uno dei tasti per selezionare la traccia corrispondente.

Le tracce Upper 2 e Lower possono essere selezionate in alternativa. Non è possibile attivare contemporaneamente Upper 2 e Lower.

Le tracce Lower e Upper 2 vengono selezionate dalla stessa coppia di tasti LOW / UPP2. Per selezionare la traccia Upper 2 premete uno dei tasti LOW / UPP2 e attivate UPPER 2 nella sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]**. Per selezionare la traccia Lower attivate lo SPLIT nella sezione KEYBOARD MODE **[9]**, premete uno dei tasti LOW / UPP2 e attivate LOWER nella sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]**.

Come scegliere un suono

I suoni di base di iS40 / iS50 sono chiamati "programmi". I programmi sono ripartiti in sei banchi (A, B, C, D, E, F-USER / DRUM), ognuno dei quali comprende 64 programmi. I banchi A e B contengono i suoni General MIDI.

Selezionate la traccia a cui assegnare il programma. Nella sezione PROGRAM **[11]** premete il tasto del banco (A, B, C, D, E, o F-USER / DRUM), poi premete in successione due tasti numerici per comporre un numero a due cifre compreso fra 11 e 88.

Esempio: Per assegnare il programma "Harmonica" (numero 37 del banco A) alla traccia Upper 1, premete uno dei tasti UPP1 nella sezione VOLUME / PROGRAM, poi premete in successione A, 3, 7 nella sezione PROGRAM.

In modo Program potete cambiare i suoni anche con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).

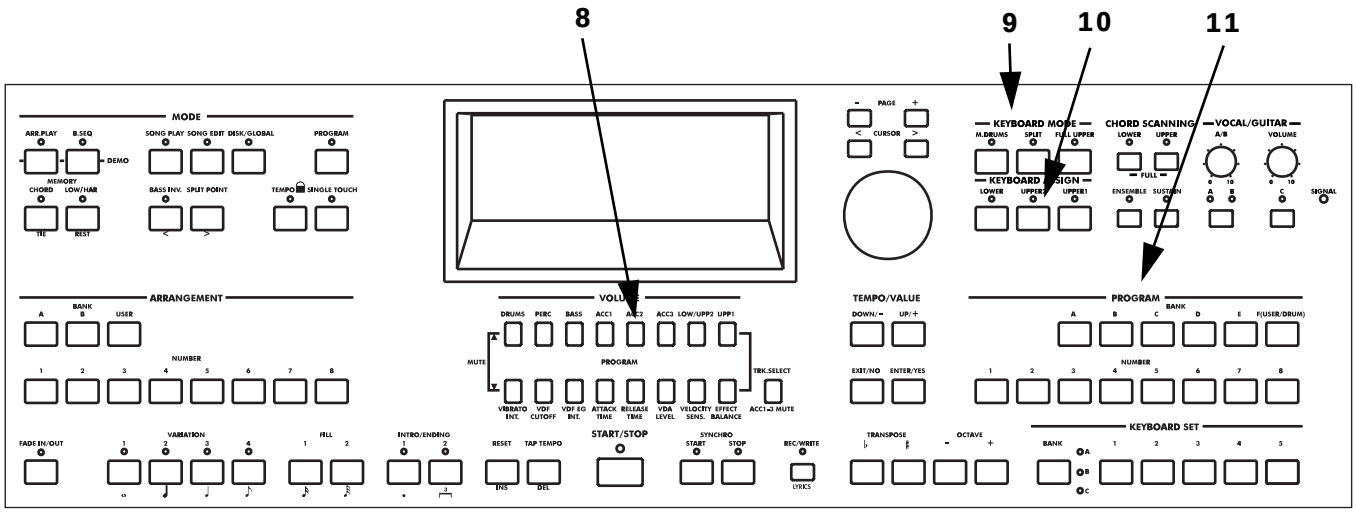
Come porre in mute una traccia

Nella sezione VOLUME / PROGRAM **[8]**, premete contemporaneamente i due tasti della traccia da porre in mute. Le tracce Upper 1, Upper 2 e Lower possono essere poste in mute anche con i tasti della sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]** (led spento = in mute).

Esempio: Per porre in mute la batteria (drums), premete contemporaneamente i due tasti DRUMS. Per far suonare nuovamente la traccia, premete uno dei due tasti, o ancora insieme i due tasti.

Come mixare le tracce

Per regolare individualmente il volume di ognuna delle tracce, sia di accompagnamento che della tastiera, usate le coppie di tasti della sezione VOLUME / PROGRAM **[8]**. Premete il tasto superiore per aumentare il volume, il tasto inferiore per diminuirlo.



Trasposizione

Come trasporre di un'ottava i suoni della tastiera

Per trasporre i suoni della tastiera (traccia Upper 1, o traccia selezionata) un'ottava sopra o sotto utilizzate i tasti della sezione OCTAVE **[13]**. Il tasto [+] trapone un'ottava sopra, mentre il tasto [-] trapone un'ottava sotto. Per annullare la trasposizione premete insieme i due tasti.

Come trasporre per semitoni i suoni della tastiera

Per trasporre tutte le tracce di uno o più semitoni utilizzate i tasti della sezione TRANSPOSE **[12]**. Ogni volta che viene premuto, il tasto [♯] trapone un semitono in alto, mentre il tasto [♭] trapone un semitono in basso. Per annullare la trasposizione premete insieme i due tasti.

La prima volta che si preme uno dei tasti, la trasposizione non viene cambiata, ma viene visualizzata la trasposizione corrente.

Nota: Se l'accompagnamento sta suonando, la trasposizione entra sul battere successivo.

Tastiera e suoni

Come suonare un timbro su tutta la tastiera

I tasti della sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]** attivano o disattivano le tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower), mentre i tasti della sezione KEYBOARD MODE **[9]** servono a scegliere il modo in cui le tracce si dispongono sulla tastiera. Per suonare un suono su tutta la tastiera, premete FULL UPPER nella sezione KEYBOARD MODE **[9]**, poi premete UPPER 1 nella sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]**.

(In alternativa, potete premere PROGRAM per passare al modo Program).

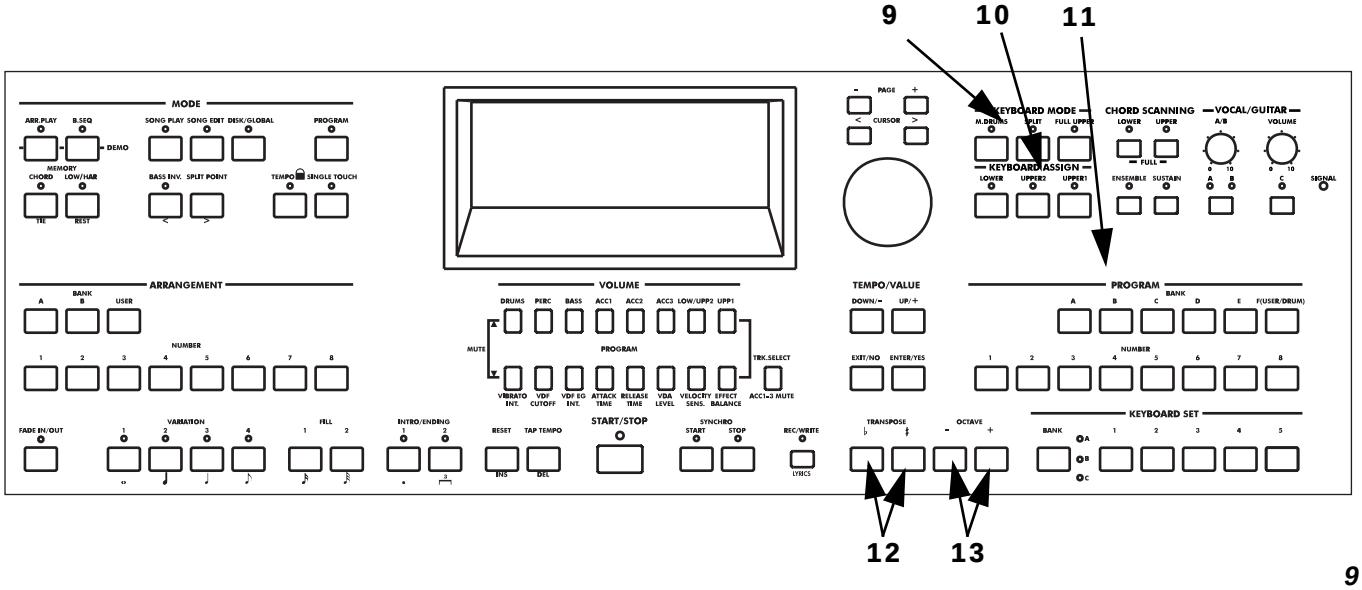
Come suonare contemporaneamente due timbri sulla tastiera

Premete prima FULL UPPER nella sezione KEYBOARD MODE **[9]**, poi attivate UPPER 1 e UPPER 2 nella sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]**.

Come dividere la tastiera tra due suoni

Il tasto SPLIT della sezione KEYBOARD MODE **[9]** serve a dividere la tastiera in una parte bassa (Lower) e una parte alta (Upper). Per dividere la tastiera premete SPLIT, poi attivate UPPER 1 e LOWER nella sezione KEYBOARD ASSIGN **[10]** per avere un suono alla mano destra ed uno alla mano sinistra.

Se il suono alla mano sinistra è troppo grave, selezionate la traccia Lower e premete OCTAVE [+].



Come cambiare il punto di split

Il punto di split divide la tastiera in due parti (Lower a sinistra, Upper a destra, compreso il punto di split). Per cambiare il punto di split, tenete premuto il tasto SPLIT POINT **[14]** e suonate sulla tastiera la nota che desiderate come punto di split.

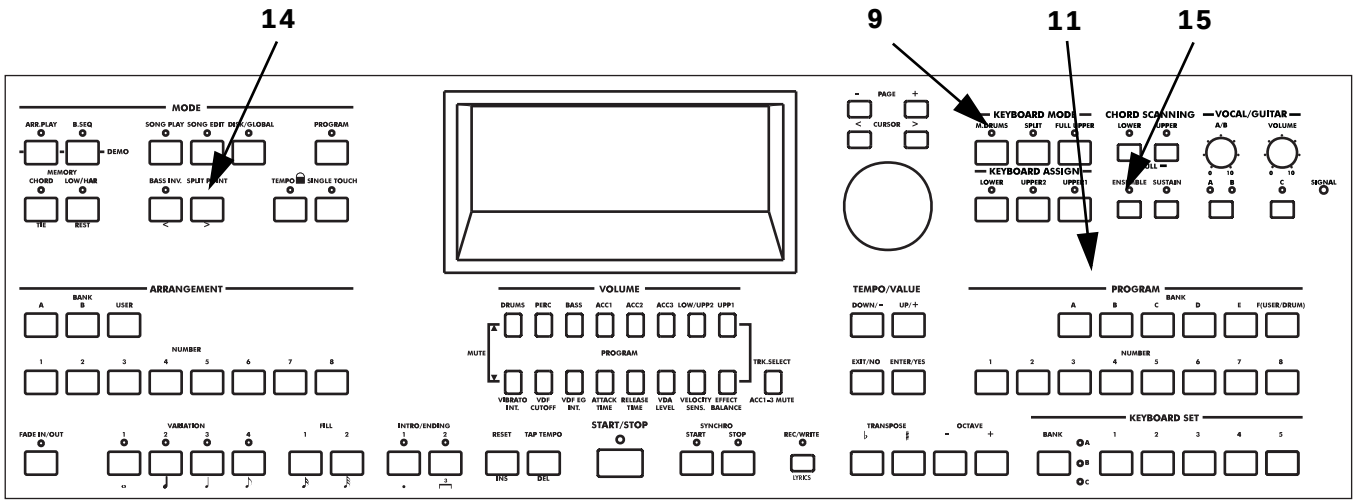
Come suonare la batteria sulla tastiera

Premete M.DRUMS nella sezione KEYBOARD MODE **[9]**. Per scegliere un kit di batteria, premete due volte F(USER/DRUM) nella sezione PROGRAM **[11]** per fare apparire nel display la sigla "Dr", poi componete un numero a due cifre compreso tra 11-18 e 21-28 per scegliere il programma. I programmi Drum 27 e 28 sono di tipo USER.

Come suonare un'armonizzazione automatica con la mano destra

Come esempio, selezionate l'arrangiamento A22, con il metodo descritto nel paragrafo "Come scegliere un arrangiamento" a pagina 7.

Premete ENSEMBLE **[15]**, poi suonate un accordo alla mano sinistra e una melodia alla mano destra. Per disattivare l'armonizzazione premete ancora ENSEMBLE e fate spegnere il suo led.



Sequencer

Come riprodurre uno Standard MIDI File (SMF)

Inserite nel lettore il dischetto contenente lo Standard MIDI File da riprodurre. Premete SONG PLAY nella sezione MODE **[16]**. Usate i tasti della sezione TEMPO / VALUE (o la ruota) **[5]** per scegliere il brano da mandare in esecuzione, infine premete START / STOP **[3]** per avviare la riproduzione. Premete ancora START / STOP per fermare la riproduzione.

Come riprodurre tutti gli Standard MIDI File contenuti in un disco

Inserite nel lettore il dischetto contenente gli Standard MIDI File da riprodurre. Premete SONG PLAY nella sezione MODE **[16]**. Premete START / STOP **[3]** per avviare la riproduzione di tutti i brani contenuti nel disco. I brani vengono riprodotti nell'ordine in cui sono contenuti nel disco. Premete ancora START / STOP per fermare la riproduzione.

Come isolare una traccia

Mentre siete in modo Song Play o Song Edit, potete regolare il volume di tutte le tracce, eccetto quella selezionata, con il cursore ACC VOLUME.

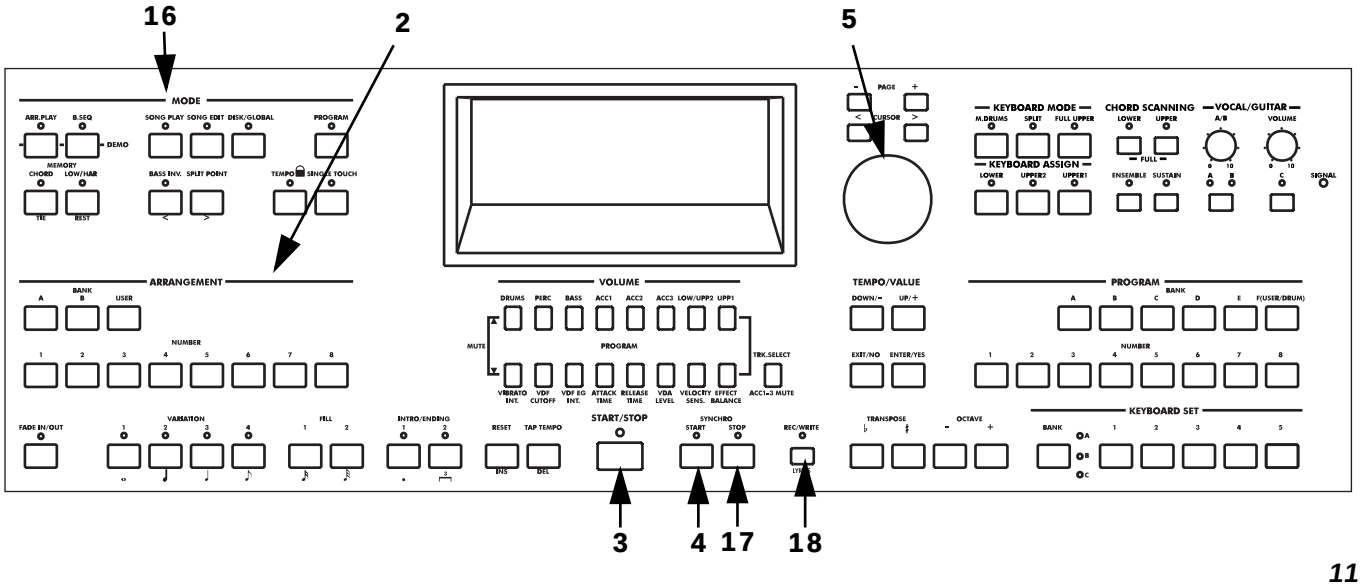
Come disattivare la tastiera

Mentre siete in modo Song Play, potete disattivare la tastiera premendo contemporaneamente i tasti SYNCHRO-START **[4]** e SYNCHRO-STOP **[17]** (i led devono accendersi). Per riattivare la tastiera, premete nuovamente i due tasti (i led devono spegnersi).

Come registrare un nuovo brano

Attivate il modo Backing Sequence premendo B.SEQ nella sezione MODE **[16]**. Selezionate un arrangiamento con i tasti della sezione ARRANGEMENT **[2]**. Premete REC / WRITE / LYRICS **[18]** per entrare in modo registrazione. Premete START / STOP **[3]** e attendete due misure di conteggio iniziale, poi suonate come se steste suonando normalmente con gli arrangiamenti. Alla fine del brano premete START / STOP **[3]** per fermare il sequencer.

Per riascoltare il brano appena composto, premete START / STOP **[3]** per avviare la riproduzione.



Disco

Come caricare un file da disco

Nota: iS35 incorpora un lettore di nuovo tipo, che non produce il "clic" all'inserimento del disco.

Il disco "Accessory Disk" fornito con lo strumento contiene dei file che possono essere caricati nei banchi USER. Inserite il disco nel lettore. Premete DISK / GLOBAL nella sezione MODE **[16]** per aprire la pagina "Disk". Mentre è selezionato (LOAD), premete ENTER / YES per aprire la sottopagina "Load".

Mentre è selezionato (ALL), premete ENTER / YES per aprire la sottopagina "Load All". A questo punto è selezionato il tipo di file ALL; premete ENTER / YES per vedere i file di questo tipo contenuti nel disco.

Usate i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota) **[5]** per scorrere il contenuto del disco. Quando nel display appare il nome del file da caricare (per esempio "FACTORY"), premete ENTER / YES per caricarlo. I file di tipo ALL possono contenere stili, arrangiamenti, e programmi per i banchi USER. Inoltre, può contenere backing sequence, song e Keyboard Set.

Nota: Il file "FACTORY.ALL", contenuto nell'"Accessory Disk", contiene tutte le impostazioni di fabbrica di iS35. Potete ricaricarlo per recuperare le impostazioni originali di iS35.

Come formattare un disco

Prima di salvare dati in un disco, occorre formattarlo in un formato comprensibile allo strumento. Il formato di iS35 è compatibile con MS-DOS®, quindi potete formattare il disco su un computer DOS, Windows™, o su un Macintosh® (comando del Finder "Inizializza disco… > DOS").

Per formattare il disco direttamente con iS35, prendete un disco da 3.5" HD "vergine" (cioè nuovo e mai utilizzato) o un disco in cui vi siano dati che non vi interessa perdere. Il disco deve essere sprotetto, cioè deve essere visibile un solo foro. Se si vedono due fori il disco è protetto, e occorre muovere la linguetta di plastica per chiudere uno dei due fori.

Non utilizzate il dischetto fornito con iS35, o perdereste i dati in esso contenuti!

Inserite il disco da formattare nel lettore, premete DISK / GLOBAL nella sezione MODE **[16]** (o premete EXIT / NO se siete già in modo Disk / Global). Scegliete la voce (UTIL) con i tasti CURSOR, e premete ENTER / YES per aprire la sottopagina "Utilities". Scegliete (FORMAT) con i tasti CURSOR, e premete ENTER / YES per avviare la formattazione. Appare la domanda "Format disk?" (Sicuro?) o "Continue?" (Continuo?), quindi confermate premendo ancora ENTER / YES.

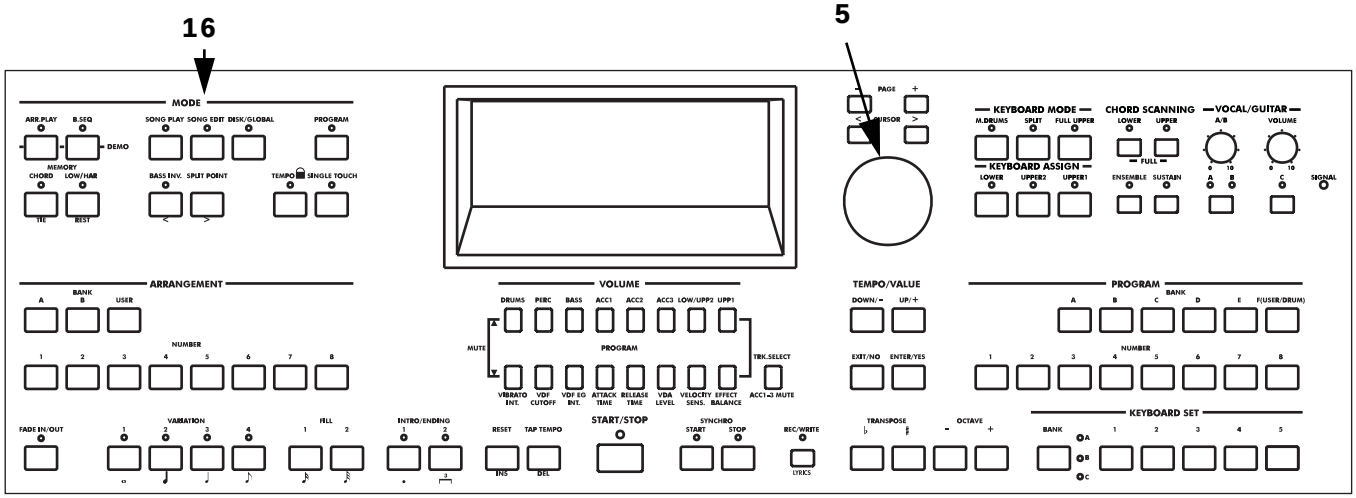
Dopo un paio di minuti il dischetto sarà formattato, e nel display apparirà il messaggio "Completed" (Fatto).

Come salvare il contenuto della memoria su disco

Inserite nel lettore un disco formattato. Premete DISK / GLOBAL per aprire la pagina "Disk". Scegliete (SAVE) con i tasti CURSOR, e premete ENTER / YES per aprire la sottopagina "Save". Scegliete (ALL) con i tasti CURSOR, e premete ENTER / YES per dare un nome al nuovo file.

Appare il nome del file da salvare (prima delle modifiche, il nome è "NEW_FILE"). Selezionate il carattere da modificare con i tasti CURSOR, e scegliete un carattere con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). Una volta assegnato un nome, premete ENTER / YES due volte per salvare il file.

Non assegnate ad un nuovo file lo stesso nome di un file già presente su disco, che verrebbe cancellato!



Ingresso audio

Potete collegare all'ingresso INPUT-IN di iS35 un microfono, una chitarra, o un altro sintetizzatore. Per regolare la sensibilità di ingresso, usate il potenziometro GAIN posto accanto al connettore di ingresso.

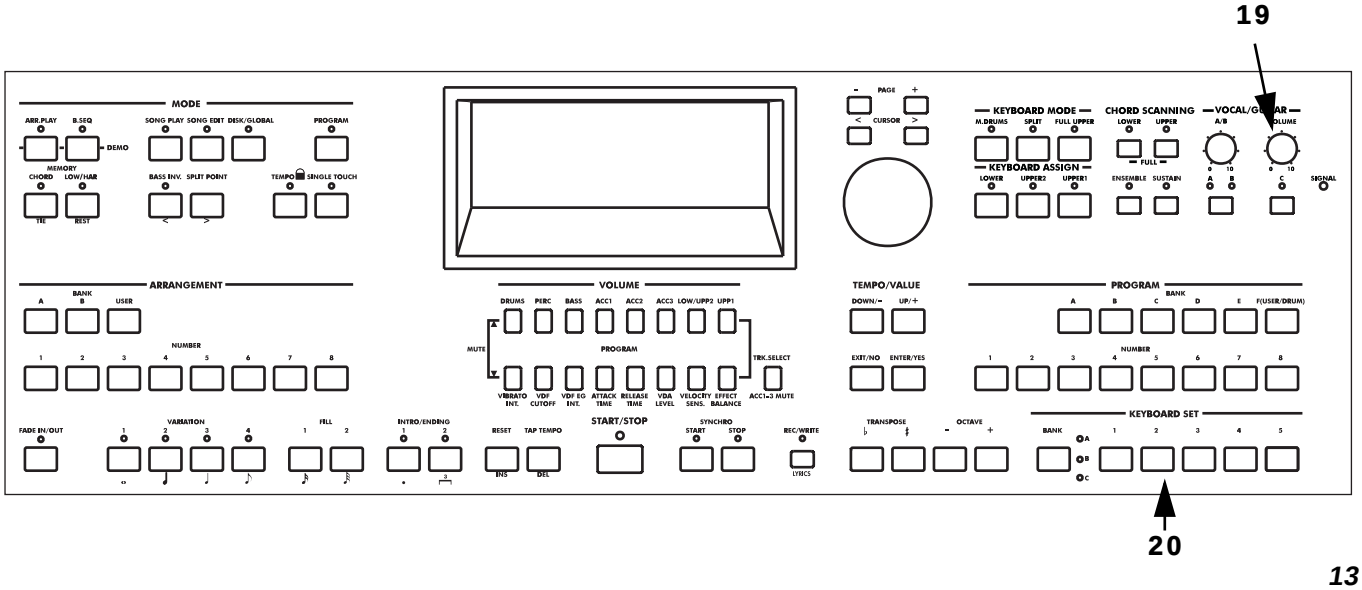
Per regolare il volume del segnale in ingresso, usate il potenziometro VOLUME **[19]**. Il cursore MASTER VOLUME non ha effetto sul segnale in ingresso.

Il segnale in ingresso viene elaborato dalla speciale sezione effetti VOCAL / GUITAR. Potete scegliere le impostazioni già programmate da KORG per questo ingresso, mediante l'uso dei Keyboard Set **[20]**:

- I Keyboard Set del **banco A** contengono impostazioni per la **voce**. Queste impostazioni includono anche un armonizzatore vocale: cantate, e suonate degli accordi sulla tastiera, per armonizzare la voce con gli accordi suonati.
- I Keyboard Set del **banco B** contengono impostazioni per la **chitarra pulita**.
- I Keyboard Set del **banco C** contengono impostazioni per la **chitarra distorta**.

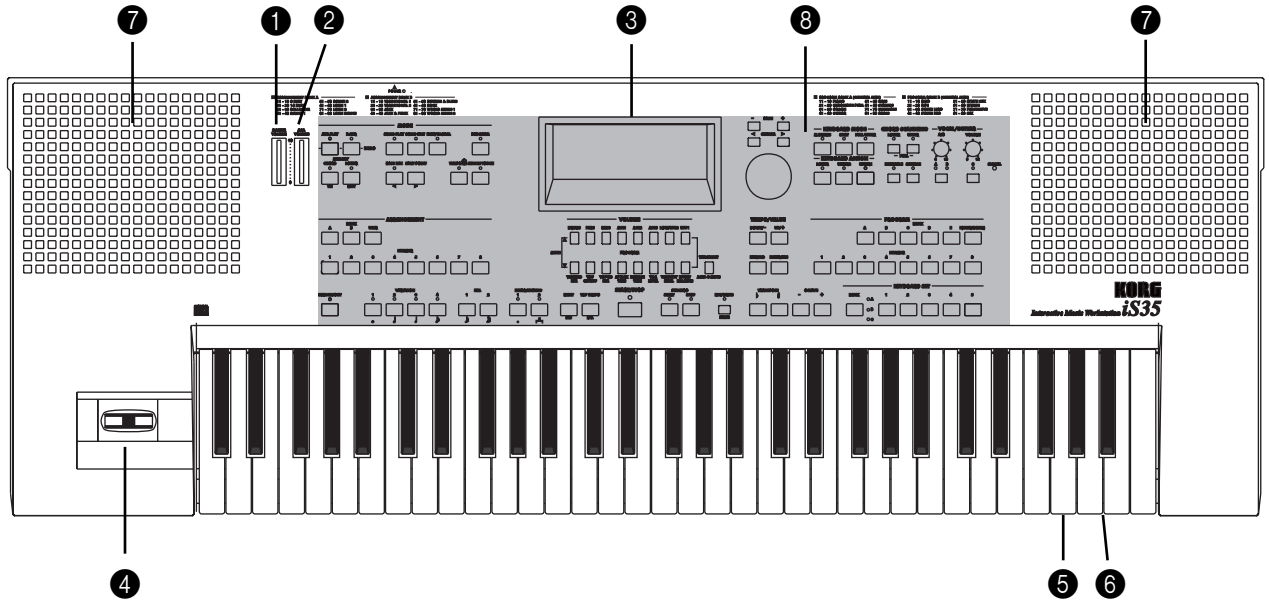
Per selezionare un Keyboard Set, premete una o più volte il tasto BANK nella sezione KEYBOARD SET **[19]** per selezionare il banco. Poi premete uno dei tasti numerici per selezionare il Keyboard Set desiderato.

Potete modificare in tempo reale due dei parametri degli effetti, agendo sul potenziometro A / B. Usate il tasto A / B per scegliere il parametro A o B assegnato al potenziometro.



3. Prospetti

Pannello frontale



1 Cursore MASTER VOLUME
Volume generale (altoparlanti, cuffie e uscite OUTPUT).

Nota: Questo cursore non regola il volume della sezione VOCAL/GUITAR e dell'ingresso audio (INPUT-IN). Usate il potenziometro VOLUME nella sezione VOCAL/GUITAR per regolare il volume della sezione.

2 Cursore ACC.VOLUME (Accompaniment Volume)
Volume dell'accompagnamento automatico, nei modi Arrangement Play e Backing Sequence. Nei modi Song Play e Song Edit regola il volume di tutte le tracce, eccetto quella selezionata (il cui volume resta costante).

3 Display
In questo display appaiono le pagine di edit, i parametri, e i messaggi dello strumento all'utente.

4 Joystick
Pitchbend (↔), modulazione (↑), controllo dei parametri del programma (↓).

5 Apertura del lettore di dischetti
Potete inserire nel lettore dischetti da 3,5 pollici a doppia faccia e doppia densità (2DD) o a doppia faccia e alta densità (HD). Potete utilizzare dischi in formato KORG Serie-***i*** e dischi in formato standard Ms-Dos®.

iS35 incorpora un nuovo tipo di lettore, privo di feedback uditivo (lo "scatto" al termine dell'inserimento del dischetto).

6 Pulsante di espulsione del disco
Premete questo pulsante per estrarre il dischetto dal lettore. Se il dischetto non viene espulso, non cercate di rimuoverlo con la forza; contattate il vostro rivenditore o il più vicino Centro di Assistenza Autorizzato KORG.

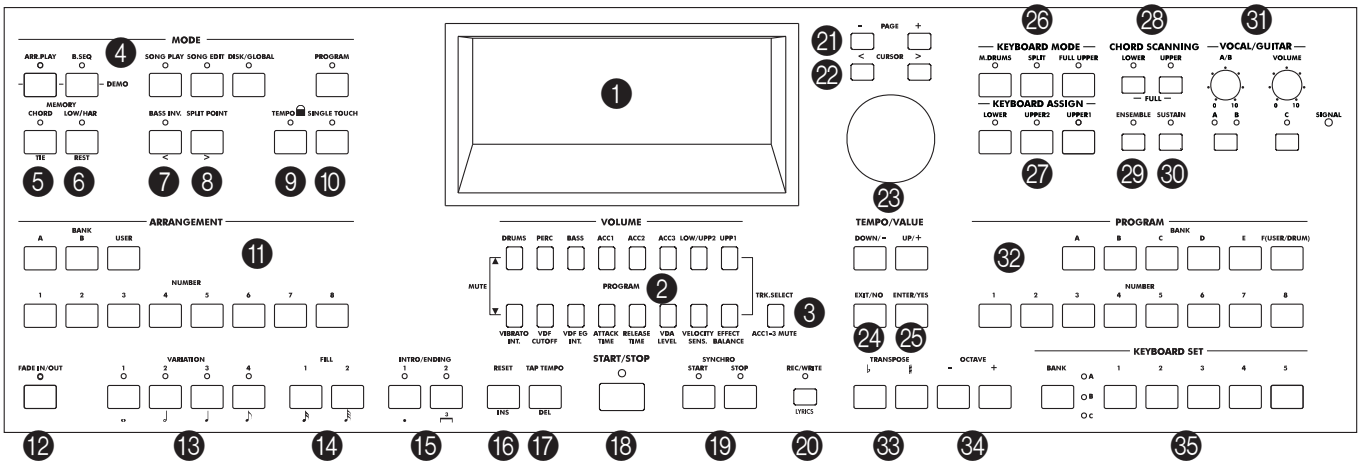
7 Altoparlanti
Altoparlanti incorporati. Regolate il volume della generazione interna con il cursore MASTER VOLUME. Regolate il volume dell'ingresso audio INPUT-IN con il potenziometro VOLUME della sezione VOCAL/GUITAR.

Attenzione: Un volume troppo elevato può causare danni anche gravi all'udito. Tenete il volume ad un livello moderato.

Nota: Al massimo volume il suono può essere distorto.

8 Pannello di controllo
Contiene i pulsanti che richiamano le varie funzioni di controllo e di edit. Il pannello è descritto in dettaglio nella prossima sezione.

Pannello di controllo



❶ Display
In questo display appaiono le pagine di edit, i parametri, e i messaggi dello strumento all'utente.

❷ Tasti VOLUME / PROGRAM
Tasti normalmente utilizzati per regolare il volume delle tracce e per porle in mute. Per alzare il volume premete il tasto superiore, per abbassarlo premete il tasto inferiore. Per mettere una traccia in mute premete contemporaneamente il tasto superiore e quello inferiore. Per disattivare il mute premete insieme i due tasti, o premete brevemente uno dei due tasti.

Modo **Arrangement Play**: selezionano le tracce e ne modificano il volume. Quando una traccia è selezionata è possibile assegnarle un diverso programma (vedi sezione PROGRAM).

Modo **Backing Sequence**: selezionano le tracce e ne modificano il volume. Per selezionare le Extra Track premete prima il tasto TRK SELECT e poi i tasti VOLUME.

Modo **Song Play**: selezionano i canali MIDI (tracce) dello SMF e ne cambiano il volume. Per passare dai canali 1-8 ai canali 9-16 (e viceversa) premete il tasto TRK SELECT.

Modo **Song Edit**: selezionano le tracce e ne cambiano il volume. Per passare dalle tracce 1-8 alle tracce 9-16 (e viceversa) premete il tasto TRK SELECT.

Modo **Program**: modificano il valore dei parametri indicati dalla serigrafia posta fra i tasti.

❸ Tasto TRK SELECT / ACC1-3 MUTE
Modo **Arrangement Play:** pone in mute le tracce ACC1, ACC2, ACC3.

Modo **Backing Sequence**: commuta fra le tracce dell'arrangiamento e le Extra Track.

Modo **Song Play**: commuta fra i canali 1-8 e i canali 9-16 dello SMF. (In modo Song Play canali e tracce coincidono).

Modo **Song Edit**: commuta fra le tracce 1-8 e le tracce 9-16.

❹ Sezione MODE
I tasti di questa sezione attivano i modi operativi dello strumento (vedi il capitolo "I modi operativi" a pagina 24).

● Tasto ARR. PLAY (Arrangement Play)
Attiva il modo Arrangement Play. (Automaticamente selezionato all'accensione). In questo modo potete utilizzare gli accompagnamenti automatici.

● Tasto B.SEQ (Backing Sequence)
Attiva il modo Backing Sequence. In questo modo potete riprodurre o registrare brani musicali realizzati utilizzando gli accompagnamenti automatici.

● Tasto SONG PLAY
Attiva il modo Song Play. In questo modo potete riprodurre brani musicali in formato Standard MIDI File (SMF), con lettura diretta da disco e senza tempi di attesa per il caricamento.

Potete inoltre leggere nel display il testo degli SMF (funzione Lyrics) e le sigle degli accordi. Il modo di visualizzazione va scelto con il tasto REC / WRITE / LYRICS.

iS35 può visualizzare il testo e le sigle degli accordi degli SMF in formato M-Live, Solton, Tune 1000 e compatibili (Edirol, GEM GMX, KAR, HitBit, Yamaha XF).

● **Tasto SONG EDIT**
Attiva il modo Song Edit. In questo modo potete riprodurre, registrare, modificare e salvare uno Standard MIDI File (SMF). Usate questo modo operativo per realizzare nuove song.

● **Tasto DISK / GLOBAL**
Attiva il modo Disk / Global. In questo modo potete salvare e caricare dati da disco, formattare un dischetto, e programmare alcune impostazioni generali dello strumento (per esempio i pedali e i canali MIDI).

● **Tasto PROGRAM**
Attiva il modo Program. In questo modo potete suonare e modificare i singoli programmi (singoli suoni).

● **Tasti DEMO**
Premete insieme ARR.PLAY e B.SEQ per attivare il modo Demo e ascoltare i 16 brani dimostrativi.

Ascoltare tutte le demo in successione. Per ascoltare tutte le demo in successione, entrate in modo Demo e premete START / STOP. Fermate la riproduzione premendo START / STOP.

Ascoltare una sola demo. Per ascoltare una sola demo, entrate in modo Demo e selezionate la demo da ascoltare. La demo parte immediatamente.

Per selezionare una demo usate i tasti delle sezioni PROGRAM e ARRANGEMENT. Per selezionare una demo da 1 a 8, premete un tasto ARRANGEMENT NUMBER 1-8.

Per selezionare una demo da 9 a 16, premete un tasto PROGRAM NUMBER 1-8.

Premete START / STOP per fermare la riproduzione.

Uscire dal modo Demo. Uscite dal modo Demo premendo EXIT / NO, o il tasto di uno dei modi operativi (sezione MODE).

❺ **Tasto MEMORY-CHORD / TIE**
Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence:** tiene in memoria l'accordo dell'accompagnamento, anche dopo che le note sono state rilasciate.

Modo **Backing Sequence-Step Recording**: inserisce una legatura (lega l'ultima nota inserita con la nota che sta per essere inserita).

❻ **Tasto MEMORY-LOW / HAR / REST**
Modi **Arrangement Play**, **Backing Sequence**, **Song Play**: sostiene le note della traccia Lower (vedi pagina 163), e le note di armonizzazione della sezione Vocal / Guitar (vedi pagina 158 e seguenti).

Modo **Backing Sequence-Step Recording**: inserisce una pausa.

Nota: Se iS35 è controllato da un dispositivo MIDI esterno (p.es. una fisarmonica MIDI), e la traccia Lower è controllata da un canale diverso dal Global, questo tasto non ha nessun effetto.

❼ **Tasto BASS INV. / < (Bass Inversion / Indietro)**
Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence**: quando il led di questo tasto è acceso, la nota più bassa suonata sulla tastiera è sempre riconosciuta come nota fondamentale dell'accordo. In questo modo è possibile far riconoscere all'arrangiatore di iS35 accordi composti, come "Am7 / G" (La minore con Sol al basso) o "F / C" (Fa con Do al basso). Quando il Chord Scanning è in modo FULL, la nota al basso non cambia finché non viene suonata un'altra nota di basso.

Modo **Backing Sequence-Step Recording**: riporta allo step precedente.

❽ **Tasto SPLIT POINT / > (Split Point / Avanti)**
Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence**: seleziona il punto di split (divisione della tastiera). Tenete premuto il tasto e suonate la nota da trasformare in punto di split. Questa nota e tutte le note alla sua destra costituiscono la parte Upper della tastiera, le note alla sua sinistra costituiscono la parte Lower.

Lo split point può essere salvato nel Global, e rimanere disponibile anche dopo aver spento e riacceso lo strumento. (Vedi "Pagina 24: Write Global" a pagina 169).

Nota: Quando iS35 viene controllato da un dispositivo MIDI esterno, lo split point funziona solo se il dispositivo MIDI trasmette sul canale speciale Global (vedi pagina 55). Se il dispositivo trasmette su un canale diverso dal Global, lo split point viene ignorato.

Modo **Backing Sequence-Event Editing**: porta allo step successivo.

❾ **Tasto TEMPO 🔒 (Tempo Lock)**
Led acceso: quando si cambia arrangiamento, il tempo metronomico non cambia. Il tempo può essere variato manualmente con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).

❿ **Tasto SINGLE TOUCH**
Led acceso: quando si cambia arrangiamento, vengono selezionati i programmi delle tracce Upper 1, Upper 2 e Lower memorizzati nel nuovo arrangiamento.

⓫ Sezione ARRANGEMENT

Tasti per la selezione dell'arrangiamento. Premete uno dei tasti BANK (A, B, USER) per selezionare il banco, poi componete un numero a due cifre compreso fra 11 e 88 con i tasti NUMBER per scegliere l'arrangiamento.

Se l'arrangiamento da selezionare appartiene allo stesso banco dell'arrangiamento già selezionato, è sufficiente comporre il numero a due cifre, senza premere il tasto BANK.

In modo **Arrangement Play** si può usare la funzione **Arrangement Preview**, per vedere nel display il nome dell'arrangiamento prima di selezionarlo. Premete un tasto BANK, ed eventualmente premete un tasto NUMBER per selezionare le decine. Scorrete l'elenco degli arrangiamenti con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). Una volta individuato l'arrangiamento da selezionare, confermate la selezione con ENTER / YES.

Nella **Pagina 2 del modo Arrangement Play**, questi tasti selezionano lo stile (Style).

⓬ Tasto FADE IN / OUT

Se l'accompagnamento è fermo, la pressione di questo tasto lo fa partire con una assolvenza (il volume passa gradualmente da zero al massimo). Se l'accompagnamento sta suonando, lo ferma con una dissolvenza (il volume passa gradualmente dal massimo al nulla). Non occorre premere START / STOP per far partire o fermare l'accompagnamento.

⓭ Tasti VARIATION 1, 2, 3, 4

Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence:** selezionano una delle quattro variazioni dello stile.

Modo **Backing Sequence-Step Recording**: selezionano la durata della nota da inserire (il valore delle note è indicato dai simboli sotto i tasti).

⓮ Tasti FILL 1 / 2 (Fill-in)

Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence**: premendo uno di questi tasti durante l'esecuzione viene eseguito un fill-in (passaggio).

Modo **Backing Sequence-Step Recording**: selezionano la durata della nota da inserire (il valore delle note è indicato dai simboli sotto i tasti).

⓯ Tasti INTRO / ENDING

Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence**: premete uno di questi tasti prima di iniziare a suonare, poi formate un accordo nella zona di riconoscimento accordi, e infine premete START / STOP per avviare l'accompagnamento con un'introduzione. Premete uno di questi tasti durante l'esecuzione per eseguire un ending (finale) e fermare l'accompagnamento automaticamente.

Nota: Intro 1 ed Ending 1 sono, di solito, più elaborate di Intro 2 ed Ending 2.

Modo **Backing Sequence-Step Recording**: selezionano la durata della nota da inserire (il valore delle note è indicato dai simboli sotto i tasti).

⓰ Tasto RESET / INS

Modi **Backing Sequence**, **Song Play**, **Song Edit:** riporta il sequencer alla prima battuta.

Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence – accompagnamento in stop:** reinizializza il riconoscimento accordi e riporta ad inizio battuta.

La seconda funzione del tasto (INS) inserisce un nuovo evento in Step Recording, o uno spazio vuoto alla posizione del cursore quando si deve scrivere un nome.

Nota: In qualsiasi situazione, questo tasto funziona da "MIDI Panic". Premetelo per interrompere eventuali note rimaste bloccate.

⓱ Tasto TAP TEMPO / DEL

Potete battere il tempo su questo tasto. Il tempo metronomico viene aggiornato nel display.

La seconda funzione del tasto (DEL) cancella l'evento selezionato in Step Recording o in Event Edit, o il carattere alla posizione del cursore quando si deve scrivere un nome.

⓲ Tasto START / STOP

Modi **Arrangement Play**, **Song Play** e **Demo:** avvia e arresta l'accompagnamento automatico o la riproduzione di un brano.

Modi **Backing Sequence** e **Song Edit:** avvia o arresta la riproduzione del brano. Se il led di REC / WRITE / LYRICS è acceso, avvia o arresta la registrazione.

⓳ Tasti SYNCHRO-START e SYNCHRO STOP

SYNCHRO-START fa partire l'accompagnamento quando si suona una nota o un accordo nella zona di riconoscimento accordi, senza dover premere START / STOP.

SYNCHRO-STOP ferma l'accompagnamento quando le note nella zona di riconoscimento accordi vengono rilasciate.

⓴ Tasto REC / WRITE / LYRICS (Registrazione / Scrittura / Testo)

Modi **Backing Sequence** e **Song Edit:** pone in stato di registrazione il brano.

Modi **Arrangement Play** e **Program:** apre la pagina Write, per salvare le modifiche all'arrangiamento, al Keyboard Set o al programma.

Modo **Song Play**: commuta fra i modi di visualizzazione Lyrics 1 (testo 1), Lyrics 2 (testo 2), Play (informazioni esecutive standard).

Nota: I modi Lyrics sono disponibili solo se lo SMF contiene testo. Il modo Lyrics 2 è disponibile solo con gli SMF in formato Tune1000 e compatibili.

Modo **Global:** richiama la pagina di Write Global.

㉑ Tasti PAGE
Selezionano la pagina precedente (-) o successiva (+) del modo corrente. Il numero di pagina appare nella parte destra del display. Prima o dopo il numero appaiono due frecce che indicano la presenza di pagine precedenti (<) o successive (>).

Se prima e dopo il numero di pagina non appaiono le frecce, si è in una sotto-pagina del modo Disk/Global, da cui si può uscire premendo EXIT/NO (vedi pagina 28).

㉒ Tasti CURSOR
Muovono il cursore tra i parametri che compaiono nel display. Per modificare il valore di un parametro, il cursore deve trovarsi sul valore da modificare (testo lampeggiante).

㉓ Tasti TEMPO/VALUE e RUOTA
Modificano il tempo o il valore del parametro selezionato nel display. Il modo di funzionamento "tempo" o "value" è mostrato nel display dagli indicatori TEMPO e VALUE.

Premete insieme i tasti per richiamare il valore registrato, o un valore "standard" contenuto in ROM.

㉔ Tasto EXIT/NO
Questo tasto va usato per tornare alla Pagina 1 del modo operativo corrente, e per risalire al livello superiore dalle sotto-pagine (pagine in cui accanto al numero di pagina non appaiono le indicazioni di pagina precedente e successiva).

La seconda funzione (NO) serve a rispondere negativamente alle domande che possono apparire nel display.

Modi **Arrangement Play**, **Backing Sequence** e **Song Play**: riporta alla Pagina 1 del modo.

Pagina 1 del modo Arrangement Play-accompagnamento in esecuzione: richiama le impostazioni delle tracce realtime memorizzate nell'Arrangement.

Modo **Song Play:** riporta alla pagina precedente dopo aver premuto un tasto VOLUME/PROGRAM per selezionare una traccia.

Modo **Song Play-JukeBox:** fa uscire dal modo JukeBox.

Modo **Song Edit**: richiama la Pagina 2 del modo.

Sotto-pagine del modo **Disk/Global**: riporta alla pagina principale.

㉕ Tasto ENTER/YES
Premete questo tasto per rispondere affermativamente alle domande che appaiono nel display, e per avviare alcune operazioni del modo Disk/Global (Load, Save, Format, MIDI Setup…).

Modo **Song Play:** premuto quando il cursore si trova sul nome di una song, inserisce la song nella lista di JukeBox e attiva il modo JukeBox.

㉖ Sezione KEYBOARD MODE
Questi tasti determinano la disposizione delle tracce sulla tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) nei modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence.** Hanno effetto anche su un dispositivo MIDI esterno che controlli iS35 attraverso il canale Global.

● Tasto M.DRUM
Ad ogni nota della tastiera è assegnato un suono percussivo.

● Tasto SPLIT
La mano destra (Upper 1 e Upper 2) e la mano sinistra (Lower) eseguono suoni differenti e sono separati dallo split point (punto di divisione). Le tracce Upper 2 e Lower si escludono a vicenda.

● Tasto FULL UPPER
Una o due tracce (Upper 1 e/o Upper 2) suonano su tutta la tastiera.

㉗ Sezione KEYBOARD ASSIGN
Questi tasti selezionano le tracce realtime (Upper 1, Upper 2, Lower) nei modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence.** Le tracce Upper 2 e Lower si escludono a vicenda.

㉘ Sezione CHORD SCANNING
Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence:** determinano la zona di riconoscimento accordi per l'accompagnamento automatico. Per attivare il modo FULL occorre far accendere il led di entrambi i tasti LOWER e UPPER.

● Tasto LOWER
Riconoscimento degli accordi nella zona Lower (sotto lo split point). Il modo di riconoscimento accordi è definito dal parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" del modo Disk/Global (vedi pagina 164).

● Tasto UPPER
Riconoscimento degli accordi nella zona Upper (sopra lo split point, inclusa la nota di split point). Viene selezionato automaticamente il modo di riconoscimento Fingered 2 (vedi pagina 164).

● Tasti FULL (LOWER + UPPER)
Riconoscimento degli accordi su tutta l'estensione. Viene selezionato automaticamente il modo di riconoscimento Fingered 2 (vedi pagina 164).

● OFF (led spenti)
Gli accordi non vengono riconosciuti. Se i led sono spenti, quando si preme START/STOP per avviare

l'accompagnamento è possibile ascoltare solo le tracce Drum e Perc. Le altre tracce di accompagnamento non funzionano.

29 Tasto ENSEMBLE
Modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence**: l'Ensemble armonizza la melodia della mano destra con gli accordi suonati dalla mano sinistra. Per funzionare, il Chord Scanning deve essere LOWER. Non funziona se si seleziona un MIDI Setup di tipo "Accordion".

30 Tasto SUSTAIN
Modi **Arrangement Play**, **Backing Sequence**, **Program**, **Song Play**: aumenta la durata delle note (allungando il "sustain" del programma).

31 Sezione VOCAL/GUITAR
La sezione VOCAL/GUITAR applica effetti al segnale di un microfono, una chitarra o una sorgente "line" (mono) in ingresso sulla presa INPUT-IN. Il segnale viene poi mixato ai suoni della generazione sonora interna e inviato alle uscite OUTPUT.

Inoltre, in modo Vocal armonizza la voce con le note ricevute dall'area di riconoscimento dedicata. Quest'area può essere diversa dall'area di riconoscimento accordi per l'accompagnamento automatico (vedi "Pagina 23: Arrangement Harmony Reference" a pagina 83, e le istruzioni a pagina 158 e seguenti).

La sezione VOCAL/GUITAR funziona nei modi Arrangement Play, Backing Sequence e Song Play. È possibile cambiare le impostazioni degli effetti selezionando un Keyboard Set diverso. Potete modificare dal vivo due parametri degli effetti, usando il pulsante e il potenziometro A/B. (Vedi "La sezione Vocal/Guitar" a pagina 48).

All'accensione, la sezione VOCAL/GUITAR è configurata con le impostazioni del Keyboard Set A1.

- **Potenziometro A/B**

Potenziometro programmabile. Regola il valore del parametro assegnato alla funzione A o B (vedi pagina 77). Il modo di funzionamento A o B va selezionato con il tasto commutatore A/B.

Nota: Il potenziometro non funziona finché non viene riagganciato l'ultimo valore della funzione controllata. Per esempio, se il potenziometro si trova in posizione "0" e il valore corrente del parametro è "5", il potenziometro non inizia a funzionare finché non raggiunge il valore "5".

- **Tasto commutatore A/B**

Commuta il modo di funzionamento del potenziometro A/B tra A e B.

- **Tasto C**

Tasto programmabile. Può funzionare da "mute" della sezione VOCAL/GUITAR, degli effetti o dell'armonizzazione.

- **Potenziometro VOLUME**

Regola il livello della sezione VOCAL/GUITAR sulle uscite OUTPUT.

- **Indicatore a led SIGNAL**

Il led SIGNAL cambia colore a seconda del livello del segnale in ingresso nell'INPUT-IN. Se è spento non c'è segnale, o il suo livello è molto basso; se è verde il segnale è presente; se è arancione il segnale è prossimo alla saturazione; se è rosso il segnale è in saturazione.

Attenzione: Il segnale non deve andare in saturazione. Se il led diventa rosso, regolate il guadagno di ingresso con il potenziometro GAIN nel pannello delle connessioni.

32 Sezione PROGRAM
Tasti per la selezione dei programmi. Premete uno dei tasti BANK (A, B, C, D, E, F/USER/DRUM) per selezionare il banco, poi componete un numero a due cifre compreso fra 11 e 88 con i tasti NUMBER per scegliere il programma.

Per selezionare il banco DRUM occorre premere due volte F(USER/DRUM) per fare apparire nel display la sigla "Dr". I programmi Drum vanno da Dr11 a Dr28.

Se il programma da selezionare appartiene allo stesso banco del programma già selezionato, è sufficiente comporre il numero a due cifre, senza premere il tasto BANK.

Nei modi **Arrangement Play** e **Song Play** si può usare la funzione **Program Preview**, per vedere nel display il nome del programma prima di selezionarlo. Premete un tasto BANK, ed eventualmente premete un tasto NUMBER per selezionare le decine. Scorrete l'elenco dei programmi con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Una volta individuato il programma da selezionare, confermate la selezione con ENTER/YES.

33 Tasti TRANSPOSE
Cambiano la trasposizione dello strumento (in semitoni). Il valore di trasposizione appare momentaneamente nella parte destra del display. Per annullare la trasposizione premete contemporaneamente i due tasti.

34 Tasti OCTAVE
Cambiano la trasposizione della traccia selezionata nel display (in ottave). Per annullare la trasposizione premete contemporaneamente i due tasti.

35 Sezione KEYBOARD SET
Nei modi **Arrangement Play** e **Backing Sequence**, i Keyboard Set richiamano alla pressione di un solo tasto la configurazione delle tracce della tastiera (Upper 1, Upper 2 e Lower), gli effetti, e le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR.

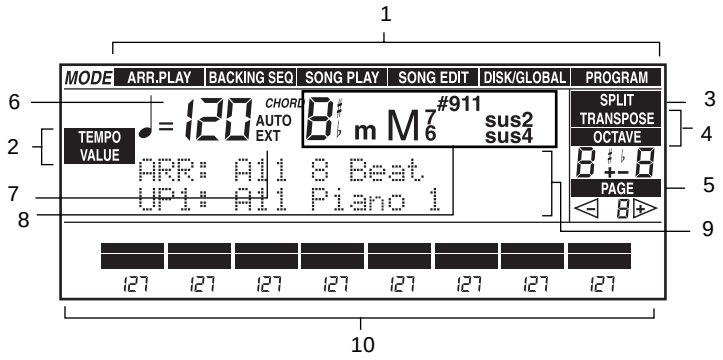
In modo **Song Play**, i Keyboard Set richiamano solo le impostazioni della sezione VOCAL / GUITAR (e non la configurazione delle tracce).

Per scegliere un Keyboard Set, premete una o più volte BANK per scegliere il banco A, B o C, poi premete uno dei tasti numerati per scegliere il Keyboard Set.

In **Arrangement Play** potete memorizzare in un Keyboard Set la configurazione corrente delle tracce realtime, gli effetti, e le impostazioni della sezione VOCAL / GUITAR.

1. Premete REC / WRITE / LYRICS.
2. Premete uno dei tasti della sezione KEYBOARD SET per richiamare la pagina Write Keyboard Set.
3. Premete una o più volte BANK per scegliere il banco (A, B o C).
4. Premete il tasto numerico corrispondente al Keyboard Set in cui memorizzare la configurazione.
5. Premete due volte ENTER / YES per confermare.

Display



❶ Mode
La prima riga del display indica i modi operativi: ARR.PLAY, BACKING SEQ., SONG PLAY, SONG EDIT, DISK / GLOBAL, PROGRAM.

❷ Tempo / Value
I due indicatori TEMPO e VALUE si escludono a vicenda. In genere, TEMPO appare nella Pagina 1 del modo Arrangement Play, e VALUE nelle altre pagine.

Questi indicatori mostrano il modo di funzionamento dei tasti TEMPO / VALUE e della ruota. Se questi tasti e la ruota funzionano da controlli di tempo metronomico, nel display appare la sigla TEMPO. Se funzionano da modificatori del parametro selezionato, nel display appare la sigla VALUE.

❸ Split
Indica che il tasto SPLIT POINT è premuto, e il valore sottostante mostrato nel display è il punto di split correntemente selezionato.

❹ Transpose / Octave
I due indicatori TRANSPOSE e OCTAVE si escludono a vicenda. A seconda di quale dei due sia acceso, il valore sottostante indica il valore della trasposizione per semitoni o di ottava.

❺ Page
Indicatore di pagina corrente. Se è acceso l'indicatore [>] ci sono pagine successive, se è acceso l'indicatore [<] ci sono pagine precedenti. Cambiate pagina con i tasti PAGE [+] e [-].

❻ Tempo
Tempo metronomico corrente. Se è visibile l'indicatore TEMPO, potete variare il tempo con i tasti TEMPO / VALUE o la ruota.

❼ Tempo mode / Clock (sincronismo)
Modo di lettura del tempo e tipo di sincronismo.

AUTO significa che il sequencer legge il tempo registrato nella song.

EXT significa che iS35 è sincronizzato al metronomo di un dispositivo esterno collegato ad una delle sue prese MIDI IN. Una sola delle prese MIDI IN di iS35 può ricevere il sincronismo (vedi pagina 153).

Scegliete il tipo di sincronismo a "Pagina 4: Parametri generali MIDI" del modo Disk / Global.

❽ Sigle degli accordi
Mostra la sigla dell'accordo riconosciuto nella parte di tastiera dedicata al riconoscimento accordi. Gli accordi possono essere inviati a iS35 anche attraverso i canali Global, Chord 1 e Chord 2. Vedi la tabella degli accordi riconosciuti a pagina 216.

❾ Parametri modificabili
Due righe di caratteri che mostrano i parametri delle varie pagine di edit. Potete muovervi tra i parametri con i tasti CURSOR, e modificare i valori con i tasti TEMPO / VALUE o la ruota.

❿ Indicatori di volume
Volume delle tracce. Sulla sinistra e in alto sono indicate le tracce selezionate:

nulla = tracce di accompagnamento e di tastiera, serigrafate sopra i tasti VOLUME / PROGRAM (Arrangement Play, Backing Sequence)

ET = Extra Track (Backing Sequence)

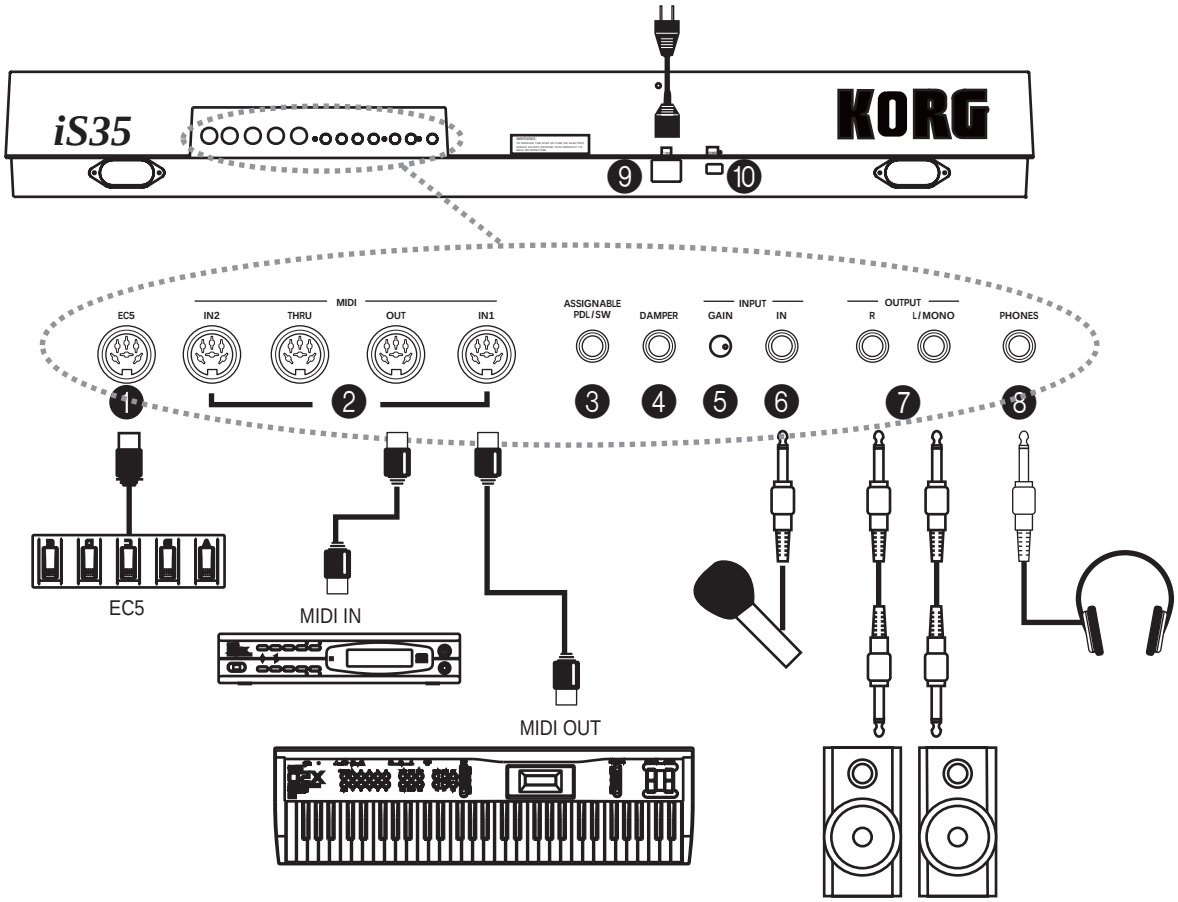
ch = canali (Song Play)

1-8 = tracce / canali 1-8 (Song Play, Song Edit)

9-16 = tracce / canali 9-16 (Song Play, Song Edit)

Per selezionare le tracce non visibili nel display premete TRK SELECT. Se tutti gli indicatori sono spenti sono visualizzate le tracce realtime e dell'accompagnamento indicate sopra i tasti VOLUME / PROGRAM.

Pannello posteriore



❶ Presa EC5

Presa per il collegamento di un controller opzionale esterno KORG EC5. Potete programmare EC5 a "Pagina 15: Controller esterno EC5" a pagina 162 del modo Disk / Global, assegnando una funzione a ciascuno dei cinque interruttori a pedale.

❷ Prese MIDI

Prese per il collegamento di altre apparecchiature MIDI (tastiere o computer). Per il collegamento occorrono appositi cavi MIDI, acquistabili presso il vostro rivenditore KORG di fiducia. (Vedi il capitolo "Il MIDI" a pagina 54).

● Prese MIDI IN 1 e MIDI IN 2

Ricevono messaggi MIDI da dispositivi esterni. Le due prese sono equivalenti, e possono essere usate, per esempio, per collegare contemporaneamente una master keyboard alla MIDI IN 1 e una fisarmonica MIDI alla MIDI IN 2. Il segnale di sincronismo (MIDI Clock) può essere ricevuto da una sola presa alla volta (vedi "Clock (Clock source, Sorgente del sincronismo)" a pagina 153).

● Presa MIDI OUT

Trasmette messaggi MIDI generati da iS35 ad altri dispositivi.

● Presa MIDI THRU

Ritrasmette i messaggi MIDI ricevuti dalle porte MIDI IN 1 e 2.

❸ Presa ASSIGNABLE PDL/SW

Collegate a questa presa un pedale a controllo continuo (pedale di espressione) tipo KORG XVP-10 o EXP-2, o un interruttore a pedale (footswitch) tipo PS-1 o PS-2. Potete programmare la funzione assegnata al pedale a "Pagina 14: Assignable pedal / switch" del modo Disk / Global (vedi pagina 160).

❹ Presa DAMPER

Collegate a questa presa un pedale di damper tipo KORG DS-1 o compatibili. I pedali di damper possono avere polarità diverse; scegliete la polarità del vostro pedale a "Pagina 18: Auto chord scanning / Damper polarity" del modo Disk / Global (vedi pagina 165).

❺ Potenziometro GAIN

Regola il guadagno dell'ingresso INPUT-IN. Visto da dietro, ruotatelo a sinistra per ridurre il guadagno (per esempio, se il led SIGNAL è arancione o rosso), a destra per aumentarlo.

❻ Presa INPUT-IN

Ingresso audio per microfono, chitarra, segnale di linea mono. Il segnale passa attraverso gli effetti e l'armonizzatore della sezione VOCAL/GUITAR, per uscire dagli altoparlanti incorporati, dalle uscite OUTPUT o dalla cuffia (insieme ai suoni della generazione sonora interna di iS35).

Regolate il livello di ingresso con il potenziometro GAIN. La presenza del segnale fa accendere il led verde SIGNAL. Se il segnale è prossimo alla saturazione, il led diventa arancione. Se il segnale è in saturazione, il led diventa rosso.

Per evitare il degrado della qualità sonora, il segnale non deve mai entrare in saturazione. Se il led rosso dovesse accendersi, regolate il potenziometro GAIN in modo da ridurre il guadagno di ingresso. La regolazione ottimale è quando il led diventa arancione nei picchi di segnale.

❼ Prese OUTPUT

Uscite audio. Collegate a queste prese un sistema di amplificazione esterno. Potete collegare iS35 ad un mixer, a due diffusori amplificati o all'ingresso AUX/TAPE di un impianto hi-fi. Se il sistema di amplificazione è mono, collegate la sola presa L/MONO.

Potete disattivare gli altoparlanti interni con la funzione "Speaker On/Off" (vedi pagina 151).

Attenzione: Un volume troppo elevato può causare danni anche gravi all'udito. Mantenete il volume ad un livello moderato.

Attenzione: Eseguite i collegamenti con il volume dell'amplificatore posto a zero.

❽ Presa PHONES

Collegate a questa presa una cuffia stereo (headphones).

❾ Connettore di alimentazione

Inserite in questo connettore a vaschetta il cavo di alimentazione fornito di serie.

Attenzione: Collegare sempre lo strumento ad una presa dotata di terra.

❿ Interruttore POWER

Interruttore di accensione e spegnimento.

4. I modi operativi

Lo strumento può funzionare in diversi "modi", ognuno dei quali raggruppa funzioni finalizzate ad un suo particolare utilizzo. Per scegliere un modo occorre premere uno dei pulsanti della sezione MODE.

Il modo Arrangement Play

Arrangement Play è il modo operativo principale. All'accensione lo strumento si trova sempre in questo modo, in cui potete selezionare gli arrangiamenti e i Keyboard Set.

In totale ci sono 192 arrangiamenti, ripartiti in 64 per ciascuno dei tre banchi A, B, e USER. Gli arrangiamenti del banco USER sono liberamente modificabili, e possono essere utilizzati per caricare nuovi dati da disco.

I 15 Keyboard Set, tutti liberamente modificabili, sono ripartiti in tre banchi di 5 Keyboard Set ciascuno. I Keyboard Set sono pensati per cambiare all'istante i programmi delle tracce realtime e le impostazioni della sezione VOCAL / GUITAR.

Ogni **arrangiamento** è costituito da uno **stile** e da tre **tracce di tastiera** (Upper 1, Upper 2, Lower):

- l'**arrangiamento** è il "contenitore" degli elementi che occorrono per suonare dal vivo con gli accompagnamenti automatici. È l'entità che si può selezionare immediatamente dal pannello di controllo.
- lo **stile** è l'insieme dei pattern di accompagnamento automatico. Ogni arrangiamento richiama uno stile, insieme ai suoni da assegnare ai pattern di accompagnamento.
- le **tracce di tastiera** sono le due tracce che si possono suonare sulla tastiera, mentre l'accompagnamento automatico suona le altre tracce.

Le tracce di tastiera possono essere suonate "dal vivo", con l'accompagnamento delle tracce dello stile. Il modo in cui le tracce di tastiera sono disposte sulla tastiera di iS35, e il loro stato di attivo / non attivo, è stabilito dalle sezioni KEYBOARD MODE e KEYBOARD ASSIGN.

Gli stili sono costituiti da pattern (frasi musicali) con cui costruire gli accompagnamenti automatici. Ogni stile comprende quattro variazioni, due intro (introduzioni), due ending (finali) e due fill-in (passaggi).

Lo stile selezionato dall'arrangiamento riconosce il tipo di accordo suonato in una zona chiamata "zona di riconoscimento accordi", e adatta il suo pattern all'accordo. Per esempio, se il pattern è scritto nella tonalità di Do maggiore, suonando un accordo di Fa maggiore nella zona di riconoscimento accordi causa la trasposizione del pattern in Fa maggiore.

Il modo in cui gli accordi influenzano i pattern è, naturalmente, più complesso di come sinteticamente descritto sopra. Gli strumenti KORG sono celebri per la raffinatezza con cui gli accordi sono riconosciuti.

Gli stili sono formati da sei tracce: batteria, percussioni, basso, tracce di accompagnamento ACC1, ACC2 e ACC3. Chiamiamo queste sei tracce Backing Track (tracce della base musicale), poiché costituiscono la base ritmica e armonica del brano.

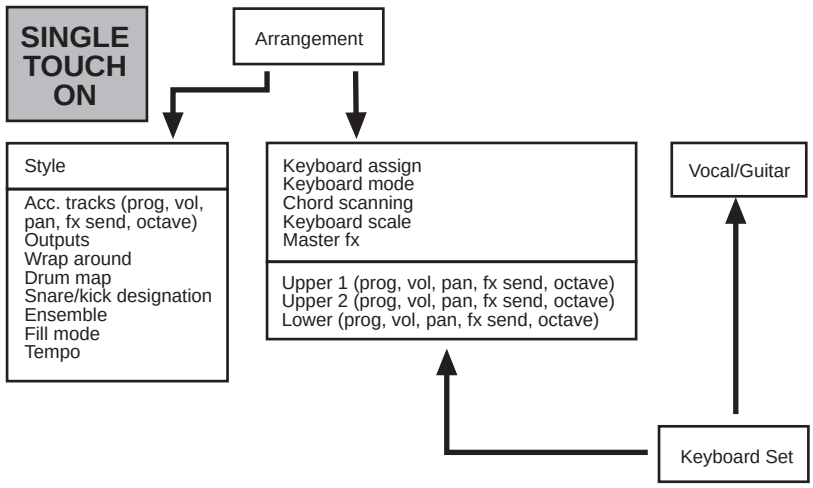
Mentre si sta suonando, si possono modificare diversi parametri dell'arrangiamento (per esempio il volume delle parti strumentali), ma le modifiche vanno perse quando si seleziona un arrangiamento diverso.

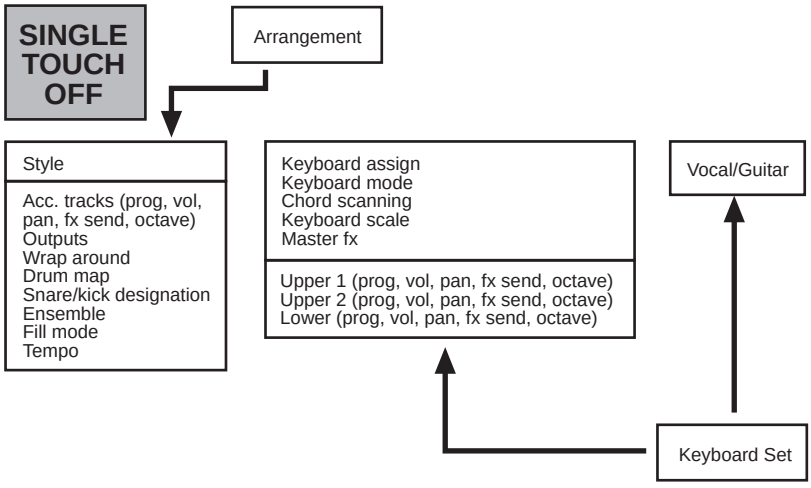
Per salvare le modifiche nel banco USER, usate la funzione di memorizzazione (Write Arrangement) della "Pagina 25: Write Arrangement" (vedi pagina 92).

Per salvare le modifiche nei Keyboard Set, usate la funzione di memorizzazione (Write Keyboard Set) della "Pagina 26: Write Keyboard Set" (vedi pagina 93).

Il seguente schema permette di vedere quali parametri vengano cambiati automaticamente selezionando un arrangiamento o un Keyboard Set:

- se il led di SINGLETOUCH è acceso, l'arrangiamento può cambiare anche i parametri delle tracce realtime;
- se il led di SINGLE TOUCH è spento, l'arrangiamento cambia solo i parametri delle tracce di accompagnamento.





Il modo Backing Sequence

Il modo Backing Sequence permette di creare in maniera semplice un brano, registrando l'esecuzione in tempo reale con gli arrangiamenti. Il brano può essere riprodotto in questo stesso modo, o convertito in SMF e riprodotto in modo Song Play o Song Edit.

Le parti principali della backing sequence sono la traccia della tastiera, la traccia dei controlli e la traccia degli accordi. La traccia dei controlli registra la selezione dei tasti del pannello frontale (INTRO, ENDING, FILL…); la traccia degli accordi registra la successione degli accordi; la traccia della tastiera registra ciò che viene suonato sulla tastiera (parti Upper 1, Upper 2, Lower). Naturalmente, potete lasciare vuota la traccia della tastiera, e suonarla dal vivo.

Oltre a queste tracce, ci sono otto tracce dette Extra Track (tracce extra), che potete utilizzare per registrare altre parti libere per personalizzare l'arrangiamento.

Le backing sequence non vengono conservate in memoria allo spegnimento dello strumento. Salvatele quindi su disco, prima di spegnere (vedi pagina 147).

Il modo Program

I suoni singoli di iS35 vengono chiamati programmi. Lo strumento include 384 programmi, organizzati in sei banchi (A, B, C, D, E, F-USER) di 64 programmi ciascuno, più un banco DRUM che contiene 16 programmi Drum (14 in ROM + 2 di tipo USER).

I programmi sono basati su un multisample (multicampionamento), e sono elaborati da un stadio di inviluppo (EG) e uno di filtraggio digitale (VDF).

Potete accedere al modo Program per modificare i programmi esistenti, creare nuovi programmi, e memorizzarli nelle locazioni USER. Potete usare questi nuovi programmi negli arrangiamenti, nelle song e nelle backing sequence.

In modo Program, il solo canale speciale Global è abilitato a ricevere messaggi da un controller MIDI esterno. Inoltre, iS35 trasmette solo sul suo canale Global.

Il modo Song Play

Il modo Song Play permette di ascoltare brani (cioè "song") in formato Standard MIDI File (SMF), leggendoli direttamente da disco, senza inutili tempi di attesa per il caricamento.

Il modo Song Play permette di ascoltare song costituite da 16 canali MIDI, ed è perfettamente compatibile con il General MIDI (GM).

Questo modo operativo non permette di registrare nuove song, ma solo di ascoltarle. Potete cambiare il programma dei canali MIDI, e regolare il volume, il pan, gli effetti, la mandata effetti, il tempo, la trasposizione. Le modifiche non vengono salvate né in memoria, né su disco.

In questo modo operativo si possono leggere nel display i testi degli SMF in formato Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000 e compatibili (Roland Edirol, GEM GMX, KAR, HitBit, Yamaha XF). Si possono inoltre leggere le sigle degli accordi degli SMF in formato Solton, M-live (Midisoft), GEM GMX, Yamaha XF.

Il modo Song Edit

Questo modo operativo permette di registrare una nuova song, con le funzioni tipiche di un sofisticato sequencer. Il modo Song Edit è essenzialmente un sequencer a 16 tracce. Gli SMF prodotti possono essere compatibili General MIDI (GM).

La nuova song può essere salvata su disco sotto forma di Standard MIDI File (SMF) formato 0. Si può utilizzare questo modo operativo per convertire gli SMF dal formato 1 al formato 0 (più veloce da caricare in modo Song Play).

Il modo Song Edit permette inoltre di caricare in memoria, modificare e salvare qualsiasi SMF già esistente.

Quando si spegne lo strumento, la song viene cancellata dalla memoria, quindi prima di spegnere occorre salvare le modifiche su disco (vedi pagina 138).

Il modo Disk/Global

Il modo Disk/Global permette di caricare e salvare dati, e di modificare parametri che influenzano il funzionamento dello strumento. Le operazioni possibili sono:

- Salvare in memoria i parametri del Global (compreso lo Split Point).
- Salvare su disco i dati contenuti in memoria (esclusi lo Split Point, il Vocal/Guitar Lock e il Master Transpose Lock), e caricare in memoria dati da disco
- Accordare la tastiera
- Modificare le impostazioni MIDI
- Programmare i pedali e i controller esterni
- Programmare il Lower Memory
- Selezionare una "Scale" (temperamento)
- Controllare la trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI (filtraggio dei dati)
- Calibrare il pedale/footswitch, l'aftertouch, il joystick
- Programmare i canali MIDI della sezione VOCAL.

A parte i parametri Local Control e Clock Source, tutte le impostazioni (compreso lo split point) possono essere memorizzate nel Global (mediante la funzione Write Global, vedi pagina 169) e vengono conservate anche a strumento spento.

Il Global può essere salvato su disco, e viene salvato anche ad ogni operazione di Save All e Save Global.

Nota: iS35 può leggere i dischi degli altri strumenti KORG della Serie i, di cui può riutilizzare i dati (vedi pagina 149).

Le pagine di display

I parametri e le funzioni dei vari modi operativi sono raggruppati in diverse "pagine", che appaiono nel display. Il numero della pagina è sempre indicato nella parte destra del display. Per muovervi attraverso le pagine, utilizzate i tasti PAGE [+] e [–].

Se desiderate andare direttamente ad una pagina di cui conoscete il numero, tenete premuto il tasto del modo operativo a cui essa appartiene e premete uno dei tasti ARRANGEMENT NUMBER o dei tasti PROGRAM NUMBER.

Per esempio, per andare direttamente ad una pagina compresa tra la 1 e la 8 del modo Arrangement Play, tenete premuto il tasto ARR.PLAY e premete un tasto ARRANGEMENT NUMBER dal numero [1] al numero [8]. Per andare direttamente ad una pagina compresa tra la 9 e la 16, tenete premuto il tasto ARR.PLAY e premete un tasto PROGRAM NUMBER dal numero [1] al numero [8].

Registrare una pagina di display

A strumento nuovo, le pagine da 1 a 8 sono assegnate ai tasti ARRANGEMENT NUMBER dal numero [1] al numero [8] e la pagine da 9 a 16 sono assegnate ai tasti PROGRAM NUMBER dal numero [1] al numero [8]. Per registrare queste pagine sotto altri numeri, utilizzate la seguente procedura.

❶ Andate alla pagina di display che desiderate registrare.

❷ Tenete premuto il tasto del modo operativo corrente, e premete il tasto REC/WRITE.

❸ Rilasciate il tasto REC/WRITE (continuate a premere il tasto del modo operativo).

❹ Premete il tasto in cui volete registrare la pagina di display corrente.

Premete un tasto ARRANGEMENT NUMBER da [1] a [8] o un tasto PROGRAM NUMBER da [1] a [8].

❺ Rilasciate il tasto del modo operativo e il tasto che avete registrato.

Per comodità potreste registrare lo stesso tipo di pagina nei vari modi operativi sotto lo stesso tasto. Per esempio, la pagina di selezione degli effetti potrebbe trovarsi sotto il tasto PROGRAM NUMBER numero [7] sia in modo Song Play che in modo Arrangement Play.

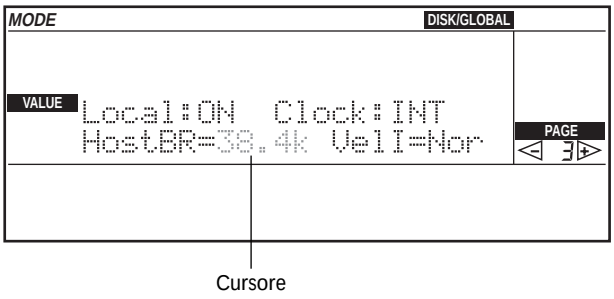
Le sottopagine

Alcune pagine di display permettono di selezionare delle pagine secondarie, definite “sottopagine”. Le sottopagine sono indicate da due parentesi tonde ( ) che racchiudono l’opzione. Nel display mostrato sotto, le voci (LOAD), (SAVE) e (UTIL) danno accesso alle relative sottopagine.

Utilizzate i tasti CURSOR per portare il cursore al nome della sottopagina desiderata, e premete il tasto ENTER/YES per accedere alla sottopagina selezionata. Per tornare da una sottopagina alla pagina superiore, premete il tasto EXIT/NO.

Programmare il valore di un parametro

Per modificare il valore di un parametro che appare nel display, occorre prima selezionare il valore con il cursore. Il cursore è rappresentato dal lampeggiare del valore o della stringa di testo selezionata. Spostate il cursore nel display con i tasti CURSOR, e modificate il valore con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).



5. Guida rapida

Questo capitolo guida all'uso di iS35 mostrando degli esempi reali. Basta seguire queste semplici "lezioni" per padroneggiare le principali funzioni dello strumento in un tempo molto breve.

Durante l'uso potreste trovarvi in difficoltà e non sapere come uscire da una particolare situazione, o da una pagina di edit in cui si è entrati per caso. Ricordate che:

- EXIT / NO riporta alle pagine principali dei vari modi operativi;
- START / STOP ferma gli accompagnamenti;
- RESET interrompe tutte le note che stanno suonando;
- spegnere e riaccendere lo strumento riporta alla situazione iniziale (ma song e backing sequence in memoria vengono perdute).

Trattandosi solo di esempi, il nome di programmi, stili e arrangiamenti che appare nelle prossime pagine potrebbe essere leggermente diverso da quello reale.

Le demo

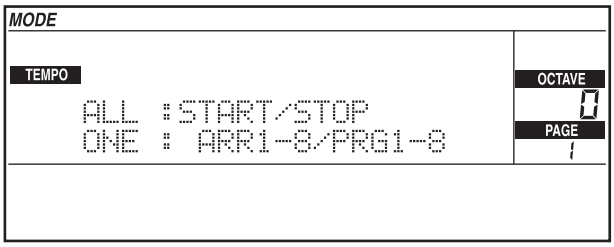
Ascoltare le demo

Le Demo sono brani dimostrativi contenuti nella memoria non cancellabile (ROM). Ascoltiamole per avere un'idea delle capacità sonore dello strumento.

Entrare in modo Demo

● **Premete insieme i tasti ARR.PLAY e B.SEQ (DEMO).**

Appare la pagina "Demo".



Ascoltare tutte le demo

❶ **Premete START / STOP.**

Le demo vengono eseguite in successione.

❷ **Premete ancora START / STOP per fermare le demo.**

Ascoltare una sola demo

❶ **Selezionate la demo con i tasti delle sezioni PROGRAM e ARRANGEMENT.**

Per selezionare una demo dalla numero 1 alla numero 8, premete un tasto [1]–[8] della sezione ARRANGEMENT NUMBER. Per selezionare una demo dalla numero 9 alla numero 16 premete un tasto [1]–[8] della sezione PROGRAM NUMBER

ARRANGEMENT NUMBER		PROGRAM NUMBER	
1	Synth World	1	Classic Piano
2	Jazz	2	Contemp. Piano
3	Latin	3	Bolero
4	Rock	4	Dance
5	Gospel	5	Jungle
6	Quick Step	6	Garage
7	German Polka	7	Progressive
8	Valzer	8	Modern Beat

❷ **Premete ancora START / STOP per fermare la demo.**

Uscire dal modo Demo

● **Premete EXIT / NO o uno dei tasti della sezione MODE.**

Premendo EXIT / NO si torna al modo Arrangement Play. Premendo un tasto della sezione MODE si passa al modo selezionato.

La backing sequence demo

Il dischetto "Accessory Disk" fornito con lo strumento contiene una backing sequence dimostrativa. Leggerla da disco ci permetterà di capire il funzionamento delle backing sequence.

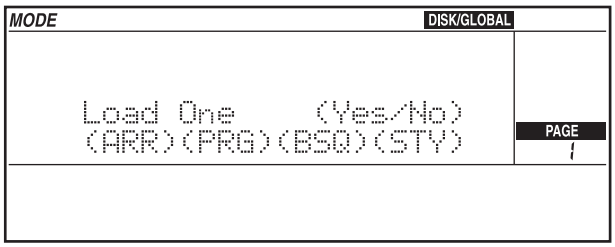
❶ Inserite nel lettore il dischetto "Accessory Disk" fornito con lo strumento.

❷ Premete DISK/GLOBAL per accedere al modo Disk/Global.

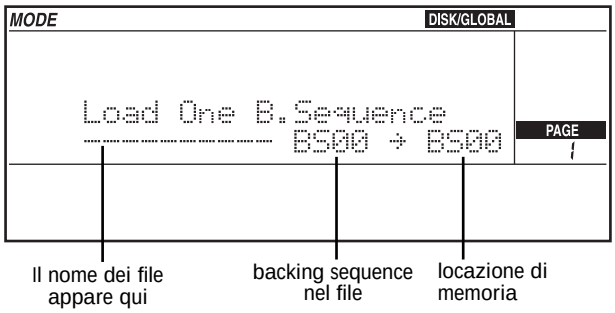
Il led di DISK/GLOBAL si accende. Nel display appare l'indicatore DISK/GLOBAL.

❸ Mentre il cursore è su (LOAD), premete ENTER/YES per accedere alla sottopagina "Load" (Carica).

❹ Portate il cursore su (ONE), e premete ENTER/YES per accedere alla sottopagina "Load One" (Carica una).



❺ Portate il cursore su (BSQ), premete ENTER/YES per vedere i file contenuti nel disco.



Nel display appare il nome del file che contiene la backing sequence da caricare, il numero di backing sequence, e il numero di locazione in memoria in cui caricarla.

❻ Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per selezionare il file che volete caricare.

In questo esempio, caricheremo il file "Factory".

❼ Scegliete la backing sequence da caricare, e la locazione di memoria in cui caricarla.

Nell'immagine, la backing sequence 00 verrà caricata nella locazione 00. Ogni file può contenere fino a dieci backing sequence, e ci sono dieci locazioni di backing sequence in memoria, numerate da 00 a 09.

Per scegliere una backing sequence diversa, o caricarla in una locazione diversa, dovreste portare il cursore sui parametri "BS00" e scegliere numeri e locazioni diverse.

Per questo esempio, non occorre cambiare nulla, dato che vogliamo caricare la backing sequence 00 nella locazione 00.

❽ Premete ENTER/YES per caricare la backing sequence selezionata.

❾ Quando nel display appare il messaggio "Completed", premete B.SEQ per accedere al modo Backing Sequence.

Il led del tasto B.SEQ si accende. Nel display appare l'indicatore BACKING SEQUENCE.

❿ Usate i tasti CURSOR per portate il cursore sul nome della backing sequence. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per selezionare la backing sequence da ascoltare.

Per questo esempio, non occorre fare nulla, dato che la backing sequence 00 è già selezionata al momento di passare in modo Backing Sequence.

❶ Premete START/STOP per avviare la riproduzione.

❿ Premete ancora START/STOP per fermare la riproduzione.

Nota: Quando lo strumento viene spento, le backing sequence in memoria vengono cancellate. Salvatele con la funzione "Save Backing Sequence", descritta a pagina 41.

Ascoltare le song

Le song sono brani musicali a sedici tracce reperibili sotto forma di Standard MIDI File (SMF). iS35 è in grado di riprodurre gli SMF in formato 0 senza caricarli in memoria, e gli SMF in formato 1 dopo alcuni secondi di caricamento.

Se uno SMF è in formato Solton, M-live (Midisoft), Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), e contiene testo, il testo viene visualizzato a tempo con la musica.

Se lo SMF è in formato Solton, M-live (Midisoft), GMX, XF, e contiene sigle di accordi, le sigle vengono visualizzate a tempo con la musica.

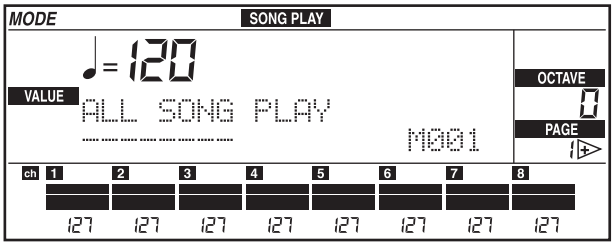
Si può mandare in esecuzione una sola song, o creare una lista da mandare in esecuzione con un solo comando (per esempio mediante la funzione JukeBox).

Ascoltare una song

❶ Inserite nel lettore il dischetto contenente la song da ascoltare.

❷ Premete SONG PLAY per accedere al modo Song Play (modo Lyrics 1).

Il led di SONG PLAY e il led di REC/WRITE/LYRICS si accendono. Appare il display "ALL SONG PLAY".



Nota: In modo Song Play, il led di REC/WRITE/LYRICS si accende automaticamente, ad indicare che si è in modo Lyrics 1 e si può automaticamente vedere il testo della song. Se il led è spento si è in modo Play (informazioni standard).

❸ Selezionate la song con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).

In alternativa, potete selezionare la song componendo il suo numero di posizione nel disco.

Se il file ha un numero compreso tra 1 e 8, premete il tasto ARRANGEMENT BANK [A] e un tasto ARRANGEMENT NUMBER da [1] a [8].

Se il file ha un numero compreso tra 9 e 16, premete il tasto ARRANGEMENT BANK [B] e un tasto ARRANGEMENT NUMBER da [1] a [8].

Se il file della song ha un numero compreso tra 17 e 24, premete il tasto ARRANGEMENT BANK [USER] e un tasto ARRANGEMENT NUMBER da [1] a [8].

❹ Dopo aver selezionato la song, premete START/STOP.

Se la song selezionata è in formato M-live (MidiSoft), Solton, o Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), e contiene testo, il testo appare nel display, a tempo con la musica. In caso contrario, il display continua a visualizzare le informazioni standard.

Se la song è in formato 1, il led rosso di START/STOP lampeggia per alcuni secondi, mentre i dati vengono caricati dal dischetto alla memoria interna. Al termine del caricamento la riproduzione inizia. Se in memoria si trovano già delle backing sequence o una song caricata in modo Song Edit, appare un messaggio che chiede conferma alla loro cancellazione. Se non vi importa di perdere i dati in memoria, premete ENTER/YES per avviare la riproduzione.

Se invece vi interessa conservare i dati, premete EXIT/NO per annullare il caricamento. Passate in modo Disk/Global e salvate la song e le backing sequence in un altro dischetto (vedi pagina 146). Poi, tornate in modo Song Play e ripetete l'operazione.

● Se la song è in formato Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), premete REC/WRITE/LYRICS per passare al modo Lyrics 2.

Con il formato Tune1000 e compatibili (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF) ci sono due modi di visualizzazione del testo:

- **Lyrics 1** (l'intero verso appare immediatamente nel display);

- **Lyrics 2** (le parole appaiono una alla volta, a tempo con la musica). Premete REC / WRITE / LYRICS per passare al modo Lyrics 2.

● Premete REC / WRITE / LYRICS per passare dalla visualizzazione del testo (modi Lyrics) alla visualizzazione delle informazioni esecutive standard (modo Play).

Il led di REC / WRITE / LYRICS si spegne.

● Premete ancora REC / WRITE / LYRICS per tornare a visualizzare il testo (modo Lyrics 1).

Il led di REC / WRITE / LYRICS si accende.

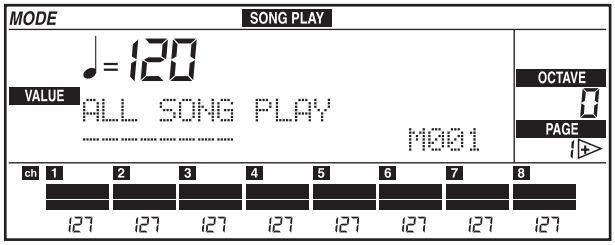
❺ Fermate la song premendo START / STOP.

Ascoltare tutte le song di un dischetto

❶ Inserite nel lettore un dischetto contenente delle song in formato SMF 0 o 1.

❷ Premete SONG PLAY per accedere al modo Song Play.

I led di SONG PLAY e di REC / WRITE / LYRICS si accendono.



❸ Se nel display appare il nome di una song, premete EXIT / NO per far apparire la dicitura "ALL SONG PLAY" ("tutte le song") e una fila di trattini (---).

A questo punto, sono selezionate tutte le song contenute nel disco. Si deve premere EXIT / NO ogni volta che si vuole tornare ad ALL SONG dopo aver selezionato una singola song.

❹ Premete START / STOP per avviare la riproduzione di tutte le song.

Le song in formato SMF 0 vengono mandate immediatamente in riproduzione. Se una song è in formato M-live (MidiSoft), Solton, o Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), e contiene testo, il testo appare nel display, a tempo con la musica. In caso contrario, il display continua a visualizzare le informazioni standard.

Se una song è in formato M-live (MidiSoft), Solton, GMX, o XF, e contiene sigle di accordi, le sigle appaiono nel display a tempo con la musica.

Le song in formato SMF 1 devono essere prima caricate in memoria, quindi vengono mandate in riproduzione solo dopo alcuni secondi. Se la memoria contiene già delle backing sequence o una song caricata in modo Song Edit, appare un messaggio che chiede conferma alla loro cancellazione. Se non vi importa di perdere i dati in memoria, premete ENTER / YES per avviare la riproduzione.

Se invece vi interessa conservare i dati, premete EXIT / NO per annullare il caricamento. Passate in modo Disk / Global e salvate la song e le backing sequence in un altro dischetto. Poi, tornate in modo Song Play e ripetete l'operazione.

● Se la song in esecuzione è in formato Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), premete REC / WRITE / LYRICS per passare al modo Lyrics 2.

● Premete REC / WRITE / LYRICS per passare dalla visualizzazione del testo (modi Lyrics) alla visualizzazione delle informazioni esecutive standard (modo Play).

● Premete ancora REC / WRITE / LYRICS per tornare a visualizzare il testo (modo Lyrics 1.

❺ Premete START / STOP per fermare la riproduzione.

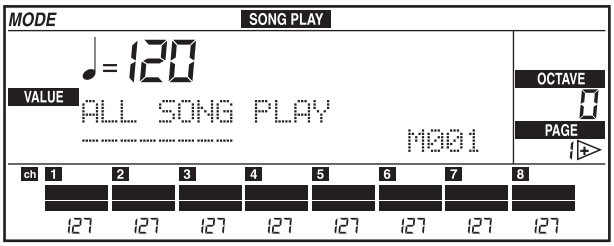
Il JukeBox

Il JukeBox permette di creare una scaletta di song da mandare in esecuzione con un solo comando, scegliendo tra le song contenute nel dischetto.

❶ Inserite nel lettore un dischetto contenente delle song in formato SMF 0 o 1.

❷ Premete SONG PLAY per accedere al modo Song Play.

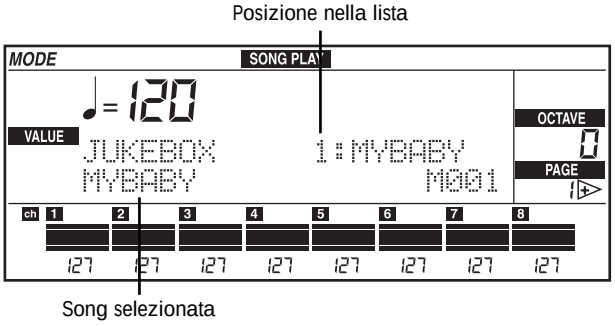
Il led di SONG PLAY si accende.



❸ Scegliete la prima song con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).

❹ Premete ENTER/YES per inserire la song nella lista.

Nel display, accanto al nome della song appare il numero di posizione nella lista. Dopo aver inserito la prima song appare il numero 1.



❺ Selezionate la seconda song da inserire nella lista con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).

❻ Premete ENTER/YES per confermare la seconda song della lista.

❼ Inserite altre song nella lista seguendo i passi 5-6.

❽ Una volta completata la lista, premete START/STOP per mandare in esecuzione tutte le song selezionate.

Le song in formato SMF 0 vengono mandate immediatamente in riproduzione. Se una song è in formato M-live (MidiSoft), Solton, o Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), e contiene testo, il testo appare nel display, a tempo con la musica. In caso contrario, il display continua a visualizzare le informazioni standard.

Se una song è in formato M-live (MidiSoft), Solton, GMX, o XF, e contiene sigle di accordi, le sigle appaiono nel display a tempo con la musica.

Le song in formato SMF 1 devono essere prima caricate in memoria, quindi vengono mandate in riproduzione solo dopo alcuni secondi. Se la memoria contiene già delle backing sequence o una song caricata in modo Song Edit, appare un messaggio che chiede conferma alla loro cancellazione. Se non vi importa di perdere i dati in memoria, premete ENTER/YES per avviare la riproduzione.

Se invece vi interessa conservare i dati, premete EXIT/NO per annullare il caricamento. Passate in modo Disk/Global e salvate la song e le backing sequence in un altro dischetto. Poi, tornate in modo Song Play e ripetete l'operazione.

❾ Premete START/STOP per fermare la riproduzione.

❿ Premete ancora START/STOP per riavviare la riproduzione.

⓫ Premete EXIT/NO per uscire dal modo JukeBox.

La funzione Mute Keyboard

Mentre siete in modo Song Play, potete disattivare rapidamente la tastiera.

- **Per disattivare la tastiera, premete contemporaneamente i tasti SYNCHRO-START e SYNCHRO-STOP (il led dei due tasti deve accendersi).**
- **Per riattivare la tastiera, premete uno dei tasti SYNCHRO-START e SYNCHRO-STOP (il led dei due tasti deve spegnersi).**

Gli arrangiamenti

Che cosa sono gli stili e gli arrangiamenti

iS35 incorpora un sistema di accompagnamento automatico, basato su stili e arrangiamenti. Suonare con questo sistema è come farsi accompagnare da una band composta da sei strumenti: tre strumenti armonici, un basso, una batteria, un set di percussioni.

Gli stili (Style) forniscono le frasi musicali dell'accompagnamento, mentre gli arrangiamenti forniscono i suoni, gli effetti ed alcuni parametri generali, come il tempo metronomico, il tipo di Intro / Ending utilizzato, eccetera. In generale, lo stile è lo "stile musicale", mentre l'arrangiamento è la sua "strumentazione".

Durante l'esecuzione, si selezionano gli arrangiamenti e si può suonare dal vivo con le tre tracce di tastiera Upper 1, Upper 2 e Lower (due tracce alla volta: Upper 2 e Lower si escludono a vicenda).

iS35 permette di creare arrangiamenti, mentre gli stili devono essere creati con altri sistemi, e caricati da dischetto. Consultate il vostro rivenditore per maggiori informazioni.

Selezionare un arrangiamento

iS35 include 192 arrangiamenti, divisi in tre banchi di 64 ciascuno (64 residenti nel banco A, 64 residenti nel banco B, 64 programmabili nel banco USER).

Alla sommità del pannello di controllo sono elencate le famiglie di arrangiamenti. Potete trovare l'elenco completo degli arrangiamenti alla fine del manuale (vedi pagina 219).

❶ Premete ARR. PLAY per accedere al modo Arrangement Play.

Il led di ARR.PLAY si accende. Nel display appare l'indicatore ARR.PLAY.

❷ Premete uno dei tasti BANK [A], [B] o [USER] nella sezione ARRANGEMENT.

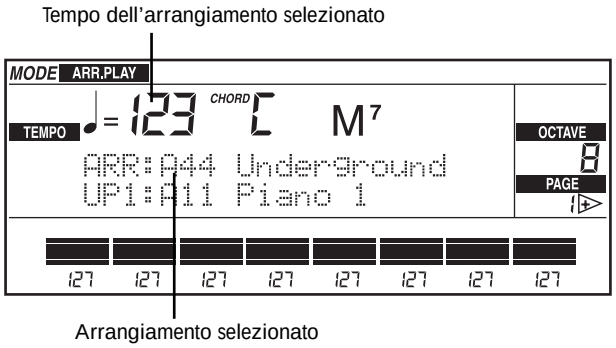
❸ Componete con i tasti della sezione NUMBER un numero a due cifre compreso tra 11 e 88.

Se l'arrangiamento si trova nello stesso banco dell'arrangiamento già selezionato, è sufficiente comporre un numero a due cifre, senza premere un tasto BANK.

Arrangement Preview. In modo Arrangement Play si può usare la funzione Arrangement Preview, per vedere nel display il nome dell'arrangiamento prima di selezionarlo. In questo modo, si può cercare un arrangiamento mentre un altro sta suonando.

Premete un tasto BANK, eventualmente usate un tasto NUMBER per selezionare le decine, e scorrete gli arrangiamenti con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). Una volta individuato l'arrangiamento desiderato, selezionatelo premendo ENTER / YES.

Una volta completata la selezione, il nome dell'arrangiamento selezionato appare nel display:



Dopo la selezione, cambia lo stile (e quindi i pattern di accompagnamento), e:

- se il led di SINGLE TOUCH è acceso, cambiano anche i programmi della tastiera (tracce Upper 1, Upper 2, Lower);
- se il led di TEMPO è spento, cambia anche il tempo metronomico.

Nota: L'arrangiamento può memorizzare lo stato dei tasti di controllo, quindi cambiando arrangiamento potrebbe essere selezionato anche uno dei due fill, uno dei due intro, od una delle quattro variazioni.

Avviare l'accompagnamento

Dopo aver selezionato un arrangiamento, potete avviare l'accompagnamento automatico.

❶ Premete START / STOP.

La parte ritmica inizia a suonare. Il led rosso di START / STOP si accende sul primo tempo della battuta, il led verde sui tempi rimanenti, seguendo il metro dello stile.

❷ Suonate alcuni accordi.

La zona e il modo in cui vengono riconosciuti gli accordi dipendono dallo split point, dallo stato

della sezione CHORD SCANNING, dal parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" del modo Disk / Global (vedi pagina 164).

Quando gli accordi sono suonati sulla tastiera integrata (o su una master keyboard collegata attraverso il canale speciale Global):

- se il CHORD SCANNING selezionato è LOWER, vengono riconosciuti gli accordi suonati con la mano sinistra sotto lo split point;
- se il CHORD SCANNING selezionato è UPPER o FULL, vengono riconosciuti gli accordi suonati sopra lo split point o a due mani su tutta la tastiera.

Nota: Se l'opzione assegnata al parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" è "Fingered 1", è sufficiente suonare una nota perché venga riconosciuto un accordo maggiore.

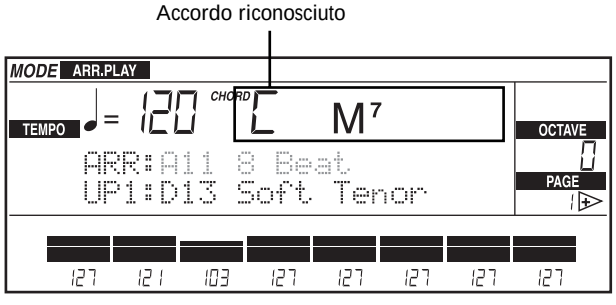
Quando iS35 è collegato ad un controller MIDI attraverso canali diversi dal Global (per esempio, quando si collega una fisarmonica MIDI), gli accordi devono giungere attraverso i canali Chord 1 e Chord 2, sui quali non esistono limiti di estensione (split point).

I MIDI Setup (vedi pagina 152), selezionati al momento di collegare il controller, creano sempre la condizione adatta all'invio degli accordi nel modo corretto e sui canali giusti.

Una volta riconosciuto l'accordo, alla ritmica si aggiungono il basso e le altre tracce di accompagnamento, che suonano seguendo gli accordi riconosciuti.

Se è acceso il led del tasto MEMORY-CHORD, gli accordi rimangono in memoria anche dopo aver rilasciato le note.

Il nome dell'accordo è mostrato nel display:



❸ **Continuate a suonare gli accordi, e suonate la melodia.**

❹ **Premete START / STOP per fermare l'accompagnamento.**

Synchro start e stop

Potete far partire o fermare l'accompagnamento senza premere START / STOP.

❶ **Mentre l'accompagnamento è ancora fermo, fate accendere il led di SYNCHRO-START.**

Il Synchro Start fa partire l'accompagnamento quando le note per il riconoscimento accordi vengono suonate.

❷ **Suonate un accordo nella zona del riconoscimento accordi per avviare l'accompagnamento.**

❸ **Fate accendere il led di SYNCHRO-STOP.**

Il Synchro Stop fa fermare l'accompagnamento quando le note per il riconoscimento accordi vengono rilasciate.

❹ **Rilasciate le note del riconoscimento accordi per fermare l'accompagnamento.**

L'accompagnamento si ferma immediatamente.

❺ **Suonate ancora un accordo nella zona riconoscimento accordi per riavviare l'accompagnamento.**

❻ **Fate spegnere il led di SYNCHRO-STOP.**

Se il led di SYNCHRO-STOP è spento, e il led di MEMORY-CHORD è acceso, l'accompagnamento continua a suonare anche quando le note per il riconoscimento accordi vengono rilasciate.

❼ **Continuate a suonare, poi premete START / STOP per fermare l'accompagnamento.**

Fill

Il fill è un passaggio musicale, che rompe la continuità del ritmo. Ogni stile di iS35 ha due fill.

❶ **Avviate l'accompagnamento automatico con START / STOP (o SYNCHRO-START + note suonate).**

❷ **Mentre suonate premete uno dei tasti FILL [1] o [2].**

Viene eseguito un fill, al termine del quale può essere selezionata una variazione diversa (vedi "Pagina 5: Ensemble / Cambio di variazione" nel modo Arrangement Play, a pagina 73).

❸ **Premete START / STOP per fermare l'accompagnamento.**

Intro / ending

"Intro" significa introduzione, "ending" significa finale. Ogni stile ha due intro e due ending, richiamati da uno dei due tasti della sezione INTRO / ENDING.

❶ **Ad accompagnamento fermo, premete uno dei tasti INTRO / ENDING [1] o [2].**

❷ **Avviate l'accompagnamento automatico con START / STOP (o SYNCHRO-START + note suonate).**

Viene eseguita l'introduzione, poi entra il normale pattern di accompagnamento ("Variation").

Nota: L'Intro 1 esegue accordi diversi e crea una nuova armonizzazione, mentre l'Intro 2 suona utilizzando il solo accordo riconosciuto.

❸ **Suonate normalmente, poi premete uno dei tasti INTRO / ENDING [1] o [2].**

Viene eseguito il finale, e l'accompagnamento si ferma.

Nota: L'Ending 1 esegue accordi diversi e crea una nuova armonizzazione, mentre l'Ending 2 suona utilizzando il solo accordo riconosciuto.

Variazioni

Le variazioni sono versioni diverse dello stesso stile. Ogni stile ha quattro variazioni.

❶ **Avviate l'accompagnamento (con START / STOP, INTRO / ENDING + START / STOP, o SYNCHRO-START + note suonate).**

❷ **Premete uno dei tasti della sezione VARIATION.**

Il led della variazione selezionata lampeggia. Al termine della battuta il pattern cambia. Il led della nuova variazione rimane acceso.

❸ **Premete uno dei tasti FILL e subito dopo uno dei tasti della sezione VARIATION.**

Viene eseguito il fill. Il led della variazione che suonerà al termine del fill lampeggia. Al termine del fill entra la nuova variazione.

❹ **Premete START / STOP o INTRO / ENDING per fermare l'accompagnamento.**

Nota: A "Pagina 5: Ensemble / Cambio di variazione" del modo Arrangement Play (vedi pagina 73), potete collegare ogni tasto FILL ad una variazione da selezionare automaticamente al completamento del fill.

Tutte le tracce, subito!

❶ **Con il led di SYNCHRO-START spento, suonate un accordo nella zona del riconoscimento accordi.**

❷ **Premete START / STOP (o INTRO / ENDING + START / STOP) per avviare l'accompagnamento.**

Le tracce dell'accompagnamento (Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3) iniziano a suonare.

❸ **Premete START / STOP o INTRO / ENDING per fermare l'accompagnamento.**

Fade in / out

"Fade in" significa dissolvenza in entrata (assolvenza), "fade out" dissolvenza in uscita. Potete utilizzare questo tasto al posto di START / STOP.

❶ **Ad accompagnamento fermo, suonate un accordo nella zona del riconoscimento, e premete FADE IN / OUT per avviare l'accompagnamento.**

L'accompagnamento parte. Il volume delle tracce di accompagnamento e delle tracce realtime viene azzerato, poi aumenta progressivamente fino a raggiungere i valori normali.

❷ **Mentre l'accompagnamento sta suonando, premete FADE IN / OUT per fermare l'accompagnamento.**

Il volume delle tracce di accompagnamento e delle tracce realtime decresce gradualmente fino ad azzerarsi. Al termine, l'accompagnamento si ferma e il volume torna al valore massimo.

Variare il tempo

● **Ad accompagnamento fermo, usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per variare il tempo.**

Perché questi controlli funzionino da controlli di tempo, nella parte sinistra del display deve apparire l'indicazione TEMPO.

Esiste un modo più semplice per variare il tempo, che è il seguente:

❶ **Battete il tempo sul tasto TAP TEMPO.**

Il valore di tempo mostrato nel display cambia, a seconda del tempo battuto.

❷ **Avviate l'accompagnamento.**

❸ **Variate il tempo con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).**

❹ **Fermate l'accompagnamento con START/STOP, INTRO/ENDING, o FADE IN/OUT.**

Le tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower)

Che cosa sono le tracce di tastiera

Le tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2 e Lower) vanno utilizzate per suonare "dal vivo" sopra le tracce dell'accompagnamento automatico.

Si possono avere contemporaneamente due tracce, dato che Upper 2 e Lower si escludono a vicenda.

Se le tracce di tastiera sono suonate dalla tastiera integrata, o da un dispositivo di controllo esterno collegato attraverso il canale speciale Global, lo split point – e in genere la sezione KEYBOARD MODE – vengono tenuti in considerazione. In questo caso:

- se il Keyboard Mode è SPLIT, le tracce Upper possono suonare al di sopra dello split point, e la traccia Lower al di sotto dello split point;
- se il Keyboard Mode è FULL UPPER, le tracce Upper possono suonare su tutta l'estensione;

Nota: Se ricevono note da canali diversi dal Global, le tracce ignorano lo split point. Se il canale assegnato alla traccia coincide con il Global, il Global ha priorità, e lo split point viene preso in considerazione. Per l'assegnazione di canali MIDI alle tracce e al Global, vedi pagina 155.

Assegnare le tracce alla tastiera

Se iS35 è suonato con la tastiera integrata, o è collegato ad una master keyboard attraverso il canale speciale Global (vedi pagine 55 e 57), potete assegnare le tracce alla tastiera con i tasti della sezione KEYBOARD MODE.

❶ **Premete M.DRUM per suonare il drum kit sulla tastiera.**

❷ **Premete SPLIT per dividere la tastiera in due parti.**

Le tracce Upper 1 e/o Upper 2 possono suonare alla destra del punto di split, mentre la traccia Lower può suonare alla sua sinistra.

Usate i tasti della sezione KEYBOARD ASSIGN per attivare o disattivare le tracce.

Nota: Le tracce Upper 2 e Lower si escludono a vicenda.

❸ **Premete FULL UPPER per suonare le tracce Upper 1 e/o Upper 2 su tutta la tastiera.**

Usate i tasti della sezione KEYBOARD ASSIGN per attivare o disattivare le tracce.

❹ **Premete SPLIT per tornare a dividere la tastiera in due parti.**

Attivare e disattivare le tracce di tastiera

Le tracce di tastiera possono essere attivate o disattivate in due modi:

- mediante i tasti della sezione KEYBOARD ASSIGN (il led acceso indica che la traccia è attiva);
- mediante i tasti UP1 e UP2/LOW della sezione VOLUME/PROGRAM (premete insieme una coppia per porre in mute la traccia; premete un solo tasto per riattivarla).

Nota: Le tracce Upper 2 e Lower si escludono a vicenda. La selezione di UPPER 2 disattiva automaticamente LOWER, e viceversa.

❶ Fate accendere il led di UPPER 1 (sezione KEYBOARD ASSIGN) per attivare la traccia Upper 1.

Premendo il pulsante, la traccia Upper 1 viene selezionata.

❷ Fate accendere il led di UPPER 2 (sezione KEYBOARD ASSIGN) per attivare la traccia Upper 2.

Premendo il pulsante, la traccia Upper 2 viene selezionata. La traccia Lower viene disattivata.

❸ Fate accendere il led di SPLIT (sezione KEYBOARD MODE) per dividere la tastiera, poi fate accendere il led di LOWER (sezione KEYBOARD ASSIGN) per attivare la traccia Lower.

Premendo il pulsante, la traccia Lower viene selezionata. La traccia Upper 2 viene disattivata.

Nota: La traccia Lower può essere attivata solo se il KEYBOARD MODE selezionato è SPLIT.

Bloccare i programmi delle tracce di tastiera

Quando si cambia arrangiamento, normalmente cambiano anche i programmi assegnati alle tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower). Se volete cambiare l'accompagnamento ma non i programmi delle tracce di tastiera, fate spegnere il led del tasto SINGLE TOUCH. Quando il led di SINGLE TOUCH è acceso, l'arrangiamento cambia anche i programmi e il volume delle tracce di tastiera.

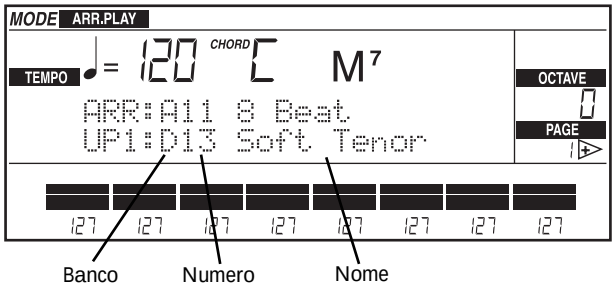
Cambiare i suoni delle tracce di tastiera

Potete assegnare ad ognuna delle tracce di tastiera uno dei programmi di iS35.

❶ Se suonate iS35 con la sua tastiera integrata, o lo controllate con una master keyboard collegata attraverso il canale Global, premete il tasto SPLIT per dividere la tastiera in due parti.

❷ Selezionate la traccia Upper 1, premendo uno dei tasti UPP1 nella sezione VOLUME/PROGRAM.

Nella seconda riga di testo del display appare la sigla "UP1" seguita da banco, numero e nome del programma assegnato alla traccia Upper 1.



❸ Premete uno dei tasti BANK [A], [B], [C], [D], [E], [F(USER/DRUM)] nella sezione PROGRAM.

I banchi A e B contengono i 128 programmi dello standard General MIDI. Il banco A contiene i primi 64 programmi (00-63), il banco B gli altri 64 programmi (64-127). I banchi C e D contengono dei programmi organizzati in linea di massima come nei banchi General MIDI, ma con alcune differenze. Il banco E contiene programmi in layer e altri suoni di fantasia, mentre il banco F(USER) contiene programmi caricati da disco o programmati direttamente dall'utente.

❹ Componete con i tasti della sezione NUMBER un numero a due cifre compreso tra 11 e 88.

Per scegliere un drum kit, premete due volte il tasto [F/USER/DRUM], finché nel display non appare la sigla "Dr".

Se il programma da scegliere è nello stesso banco del programma già selezionato, è sufficiente comporre il numero a due cifre, senza premere un tasto BANK.

Dopo aver selezionato il banco e indicato un numero a due cifre, il programma viene selezionato e assegnato alla traccia Upper 1.

Program Preview. In modo Arrangement Play si può usare la funzione Program Preview, per vedere

nel display il nome del programma prima di selezionarlo.

Premete un tasto BANK, eventualmente premete un tasto NUMBER per selezionare le decine, e scorrete la lista dei programmi con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Selezionate il programma premendo ENTER/YES.

❺ **Selezionate la traccia Upper 2, premendo uno dei tasti LOW/UPP2 nella sezione VOLUME/PROGRAM, e attivando UPPER 2 nella sezione KEYBOARD ASSIGN.**

La traccia Lower, se attiva, viene disattivata. Nel display appare la sigla "UP2" seguita da banco, numero e nome del programma assegnato alla traccia Upper 2.

❻ **Selezionate un programma, con il metodo già utilizzato per la traccia Upper 1.**

❼ **Selezionate la traccia Lower, premendo SPLIT nella sezione KEYBOARD MODE, poi uno dei tasti LOW/UPP2 nella sezione VOLUME/PROGRAM, e infine LOWER nella sezione KEYBOARD ASSIGN.**

La traccia Upper 2, se attiva, viene disattivata. Nel display appare la sigla "LOW" seguita da banco, numero e nome del programma assegnato alla traccia Lower.

❽ **Selezionate un programma, con il metodo già utilizzato per la traccia Upper 1.**

❿ **Selezionate nuovamente la traccia Upper 1 (premete uno dei tasti UPP1 nella sezione VOLUME/PROGRAM).**

Nel display riappare la sigla "UP1". Ogni successiva selezione di programmi verrà assegnata alla traccia Upper 1.

Trasposizione (Master transpose)

I tasti TRANSPOSE permettono di modificare l'intonazione dello strumento. L'intonazione viene cambiata in passi di un semitono ad ogni pressione dei tasti.

La trasposizione viene memorizzata negli arrangiamenti e nei Keyboard Set. L'uso della trasposizione memorizzata in arrangiamenti e Keyboard Set può essere bloccata con il parametro "Master Transpose Lock" (vedi pagina 160).

Nota: Se l'accompagnamento sta suonando durante queste modifiche, la trasposizione viene aggiornata al battere successivo.

● **Per abbassare l'intonazione dello strumento, premete ripetutamente il tasto TRANSPOSE [♭].**

La prima volta che si preme il tasto, appare l'indicazione della trasposizione corrente. Le volte successive, l'intonazione viene abbassata ogni volta di un semitono.

● **Per alzare l'intonazione dello strumento, premete ripetutamente il tasto TRANSPOSE [♯].**

La prima volta che si preme il tasto, appare l'indicazione della trasposizione corrente. Le volte successive, l'intonazione viene innalzata ogni volta di un semitono.

● **Per annullare la trasposizione premete contemporaneamente i due tasti TRANSPOSE.**

Recuperare le programmazioni dell'arrangiamento

Nella pagina principale (Pagina 1) del modo Arrangement Play, mentre l'accompagnamento sta suonando, la pressione di EXIT/NO richiama la programmazione delle tracce di tastiera memorizzata nell'Arrangement.

Per esempio, se avete selezionato un Keyboard Set, o scelto un Program diverso, o avete trasposto una traccia, le tracce di tastiera suonano in maniera diversa da quanto programmato in origine nell'Arrangement. Per richiamare la programmazione originale dell'Arrangement, è sufficiente premere EXIT/NO mentre l'accompagnamento sta suonando.

Se ci si trova in una pagina diversa dalla principale, occorre premere EXIT/NO per tornare alla pagina principale, poi premere ancora EXIT/NO per richiamare le programmazioni memorizzate nell'Arrangement.

Nota: La funzione Recall Arrangement funziona solo mentre l'accompagnamento sta suonando. Se è fermo, la pressione di EXIT/NO nella Pagina 1 di Arrangement Play non ha nessun effetto.

Selezionare un Keyboard Set

In modo Arrangement Play, selezionando un Keyboard Set vengono selezionati i programmi delle tracce di tastiera, il Keyboard Mode, il Keyboard Assign, il Chord Scanning, gli effetti, il Master Tran-

spose, e altre caratteristiche che altrimenti dovrebbero essere programmate una alla volta.

Nei modi Arrangement Play e Song Play, i Keyboard Set richiamano inoltre le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR.

Ci sono tre banchi (A, B, C) di cinque Keyboard Set ciascuno (1, 2, 3, 4, 5). Proviamo a selezionare il Keyboard Set 1 del banco C.

❶ **Premete più volte il tasto BANK della sezione KEYBOARD SET, per accendere il led di C.**

Ogni volta che si preme il tasto BANK viene selezionato uno dei banchi, in ciclo:

$$A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A\ldots$$

❷ **Premete il tasto 1 della sezione KEYBOARD SET.**

Viene selezionato il Keyboard Set 1 del banco C. Cambiano i programmi delle tracce di tastiera, e potrebbe cambiare lo stato di Chord Scanning, Keyboard Assign, Keyboard Mode, gli effetti, le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR, ecc. (dipende dai dati memorizzati nel Keyboard Set).

Registrare un Keyboard Set

È possibile registrare lo stato delle tracce di tastiera, degli effetti e della sezione VOCAL/GUITAR in un Keyboard Set. Proviamo a registrare lo stato corrente nel Keyboard Set 5 del banco B.

❶ **Premete REC/WRITE/LYRICS e premete un tasto della sezione KEYBOARD SET.**

Appare la pagina "Write Keyboard Set".

❷ **Premete più volte il tasto BANK della sezione KEYBOARD SET, per accendere il led di B.**

❸ **Premete il tasto 5 della sezione KEYBOARD SET.**

❹ **Premete due volte ENTER/YES per salvare (o EXIT/NO per annullare).**

Lo stato delle tracce di tastiera, degli effetti e della sezione VOCAL/GUITAR è salvato nel Keyboard Set 5 del banco B. Potete salvare i Keyboard Set nel disco con la funzione Save del modo Disk/Global (vedi pagina 146).

Nota: Per recuperare i Keyboard Set originali, caricate i Keyboard Set contenuti nel disco "Accessory Disk" fornito in dotazione (vedi funzione load, pagina 143).

Le backing sequence

Che cosa sono le backing sequence

Le backing sequence sono brani musicali realizzati suonando con le tracce di tastiera e con l'accompagnamento degli arrangiamenti.

Realizzare un nuovo brano in modo Backing Sequence consiste nel registrare una normale esecuzione con gli arrangiamenti, come se si stesse suonando normalmente in modo Arrangement Play.

Oltre alle tracce disponibili anche in modo Arrangement Play, in modo Backing Sequence ci sono altre otto tracce (Extra Track) in cui si può registrare liberamente.

Le backing sequence possono essere salvate su dischetto come backing sequence o come Standard MIDI File (vedi "Pagina 18: Convertitore SMF" a pagina 118).

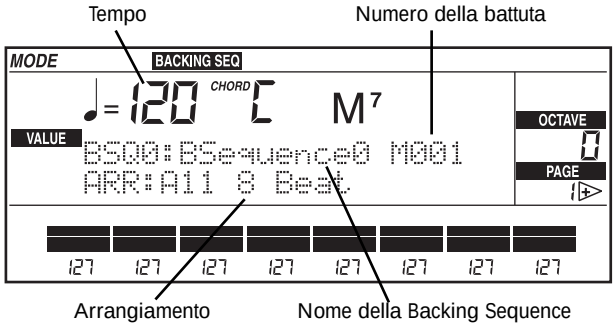
Registrare le backing sequence

Con iS35 potete realizzare con grande semplicità nuovi brani sfruttando tutta la ricchezza degli accompagnamenti automatici. Questo tipo di brani si chiama Backing Sequence.

Nota: Durante la registrazione alcuni tasti non possono essere selezionabili, per esempio i Keyboard Set.

❶ **Premete B.SEQ per accedere al modo Backing Sequence.**

Il led di B.SEQ si accende. Appare il seguente display.



❷ Selezionate la backing sequence da registrare con i tasti TEMPO / VALUE.

Per questo esempio selezionate BSQ3. (Se BSQ3 è già registrata, selezionate un'altra backing sequence).

❸ Selezionate un arrangiamento con i tasti della sezione ARRANGEMENT.

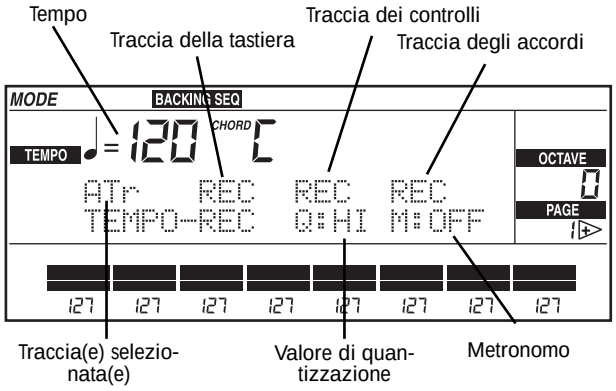
Premete uno dei tasti BANK [A], [B] o [USER] per selezionare il banco. Poi premete in successione due tasti NUMBER per comporre un numero a due cifre compreso tra 11 e 88.

❹ Se necessario, cambiate il punto di split, il Keyboard Mode, il Keyboard Assign e il Chord Scanning.

Punto di split: tenete premuto SPLIT POINT e suonate la nota che deve essere il nuovo punto di split. **Keyboard Mode:** usate i tasti della sezione KEYBOARD MODE. **Keyboard Assign:** usate i tasti della sezione KEYBOARD ASSIGN. **Chord Scanning:** usate i tasti della sezione CHORD SCANNING.

❺ Premete REC / WRITE / LYRICS per entrare in modo registrazione.

Il led di REC / WRITE / LYRICS si accende, e appare la pagina di registrazione. Se le tracce selezionate sono le "ATr" (arrangement tracks) è possibile registrare in tempo reale sia le tracce di tastiera che quelle dell'accompagnamento.



❻ Premete START / STOP (o uno dei tasti INTRO / ENDING + START / STOP) per avviare l'accompagnamento.

Dopo due battute di conteggio iniziale la registrazione inizia e l'accompagnamento incomincia a suonare.

❼ Suonate liberamente. Durante la registrazione potete usare liberamente i tasti FILL, VARIATION, ENDING.

❽ Premete START / STOP (o uno dei tasti INTRO / ENDING) per fermare l'accompagnamento e la registrazione.

La registrazione si ferma e il led di REC / WRITE / LYRICS si spegne. Il sequencer torna alla battuta 001.

❾ Premete START / STOP per ascoltare il brano appena registrato.

Salvare su disco le backing sequence

Quando si spegne lo strumento le backing sequence contenute in memoria vengono cancellate; occorre quindi salvarle su disco. La procedura descritta di seguito permette di salvare tutte le backing sequence contenute in memoria (max 10) in un nuovo file.

❶ Inserite nel lettore un dischetto vuoto.

iS35 utilizza dischetti di tipo 3,5" 2DD / HD (doppia densità o alta densità). Il disco deve essere formattato in formato MS-DOS®, compatibile anche con Windows™, Macintosh® e altri sistemi. Il disco deve essere sprotetto e avere spazio a sufficienza per contenere i nuovi dati. Potete formattare il disco direttamente con iS35 (vedi "FORMAT (Format disk, Formattazione disco)" a pagina 148).

❷ Premete Disk / Global per accedere al modo Disk / Global.

Appare il seguente display.

❸ Se avete inserito un dischetto vergine dovete formattarlo.

1. Portate il cursore su (UTIL) con i tasti CURSOR. Premete ENTER/YES per accedere alla sottopagina "Utilities".
2. Portate il cursore su (FORMAT) con i tasti CURSOR. Premete ENTER/YES per accedere alla sottopagina "Format disk".
3. Premete ENTER/YES per avviare la formattazione. Dopo un paio di minuti il disco è pronto all'uso.
4. Premete EXIT/NO per tornare alla pagina principale del modo Disk/Global.

❹ Portate il cursore su (SAVE) e premete il tasto ENTER/YES per accedere alla sottopagina "Save".

❺ Portate il cursore su (BSQ) e premete il tasto ENTER/YES.

Appare il seguente display.

Nota: Se avete utilizzato arrangiamenti e programmi del banco USER scegliete (ALL) invece che (BSQ). Questa operazione salva tutto il contenuto della memoria, compresi gli arrangiamenti USER e i programmi USER eventualmente utilizzati dalla backing sequence.

❻ Assegnate un nome al nuovo file.

1. Selezionate il carattere da modificare con i tasti CURSOR.
2. Cambiate il carattere con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
3. Premete INS per inserire un nuovo carattere, DEL per cancellare il carattere alla posizione del cursore.

❼ Premete ENTER/YES per salvare il file su disco.

Per annullare l'operazione, premere invece EXIT/NO.

❽ Quando nel display appare il messaggio "Completed" premete il tasto B.SEQ per tornare al modo operativo Backing Sequence.

Cancellare le backing sequence

Se non vi interessa conservare la backing sequence, ma vi serve spazio in memoria, cancellatela. Le backing sequence occupano spazio in memoria, rubandolo ad altri dati (song in Song Edit, altre backing sequence).

❶ Premete B.SEQ per entrare in modo Backing Sequence.

❷ Premete più volte PAGE [+] per raggiungere la "Pagina 3: Erase Backing Sequence" del modo Backing Sequence.

❸ Premete due volte ENTER/YES per cancellare la backing sequence dalla memoria.

❹ Premete EXIT/NO per tornare alla prima pagina del modo Backing Sequence.

Suggerimento: Potete cancellare tutte le backing sequence in una sola volta, spegnendo e riaccendendo lo strumento.

Le song

Che cosa sono le song

Le song sono brani musicali a sedici tracce, che possono essere memorizzati su disco in forma di Standard MIDI File (SMF). Ci sono due modi operativi dedicati alle song, uno per la lettura dal vivo (Song Play) ed uno per la creazione di una nuova song e l'edit di song esistenti (Song Edit).

A differenza delle backing sequence, le song sono costituite da tracce completamente libere, non realizzabili con l'ausilio degli arrangiamenti. È però possibile convertire una backing sequence in una normale song (vedi "Pagina 18: Convertitore SMF" a pagina 118).

iS35 è compatibile con la maggior parte delle song reperibili in commercio. È possibile leggere le song create con un sequencer per computer con iS35, e viceversa.

Per leggere con iS35 una song creata con il computer, occorre salvare la song del sequencer esterno in formato Standard MIDI File, copiarla in un dischetto in formato MS-DOS® (compatibile anche con Windows™, Macintosh® e altri sistemi), e inserire il dischetto nel lettore di iS35. A questo punto, si può ascoltare la song nei modi Song Play o Song Edit.

Per leggere con un computer le song di iS35, il sequencer esterno deve essere in grado di leggere il formato Standard MIDI File (SMF) 0 (zero) o 1 (uno), utilizzato dal sequencer di iS35. Per istruzioni su come salvare la song in uno di questi due formati, vedi "Pagina 13: Save (salvataggio dati)" a pagina 138.

Registrare una song

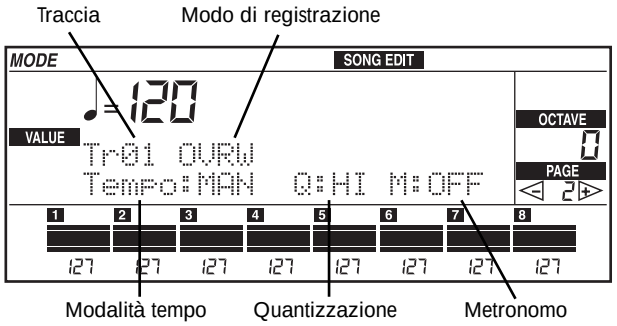
In modo Song Edit è possibile registrare un nuovo brano in forma del tutto libera. La song risultante potrà poi essere salvata su disco come normale Standard MIDI File (SMF).

❶ Premete SONG EDIT per entrare in modo Song Edit.

❷ Premete PAGE [+] per passare a Pagina 2.

❸ Scegliete la traccia da registrare con i tasti della sezione VOLUME/PROGRAM. Usate il tasto TRK SELECT per commutare fra le tracce 1-8 e 9-16.

❹ Mentre siete a Pagina 2, premete REC/WRITE/LYRICS per entrare in registrazione.



❺ Se iS35 è suonato con un controller MIDI esterno, programmate quest'ultimo per trasmettere sul canale della traccia da registrare.

Le tracce devono ricevere informazioni canalizzate, e non sul canale speciale Global. Ogni traccia della song corrisponde in genere ad un canale MIDI con lo stesso numero della traccia. Per esempio, la traccia 1 corrisponde in genere al canale 1, la traccia 2 al canale 2, e così via.

Suggerimento: Se non è possibile cambiare il canale MIDI su cui trasmette il controller MIDI, seguite questa procedura:

1. Portatevi a "Pagina 3: Programmazione delle tracce" del modo Song Edit.
2. Modificate il parametro "Ch", assegnandogli il numero di canale MIDI su cui il controller MIDI trasmette.
3. Tornate alla pagina di registrazione e registrate la traccia.
4. Portatevi nuovamente a "Pagina 3: Programmazione delle tracce" del modo Song Edit, e assegnate al parametro "Ch" il canale MIDI originale.
5. Selezionate una traccia diversa, e ripetete la procedura, assegnando ogni volta alla traccia da registrare il canale MIDI su cui il controller trasmette.

❻ Portate il cursore sul parametro Modo di registrazione, e scegliete il modo di registrazione.

Potete lasciare selezionata l'opzione OVRW, che cancella i vecchi dati della traccia per registrarne di nuovi.

Altrimenti, soprattutto per registrare uno alla volta gli strumenti percussivi delle tracce Drum e Percussion, potete scegliere OVDB, che aggiunge note alle note già presenti nella traccia.

I modi AUTOP e MANP, più complessi, sono descritti a pagina 129.

❼ Portate il cursore sul parametro Tempo, e programmate il tempo metronomico.

Se lasciate selezionata l'opzione AUT, il tempo è quello corrente indicato con TEMPO/VALUE (o la ruota). Se scegliete l'opzione TEMPO-REC, vengono registrati i cambi di tempo eseguiti durante la registrazione.

❽ Portate il cursore sul parametro Q, e scegliete un valore di quantizzazione.

La quantizzazione corregge gli errori ritmici commessi durante la registrazione. Il valore di quantizzazione è indicato in valori musicali. Con valori molto alti (per esempio, un quarto o un mezzo), la registrazione può essere profondamente modificata.

❾ Portate il cursore sul parametro M, e attivate o disattivate il metronomo.

OFF significa che il metronomo è disattivato. ON significa che è attivo sia durante la registrazione che durante la riproduzione. REC significa che è attivo solo durante la registrazione.

❿ Premete START/STOP per avviare la registrazione, e iniziate a suonare.

⓫ Al termine premete START/STOP per fermare la registrazione.

⓬ Ripetete la procedura con le altre tracce.

Salvare la Song come Standard MIDI File (SMF)

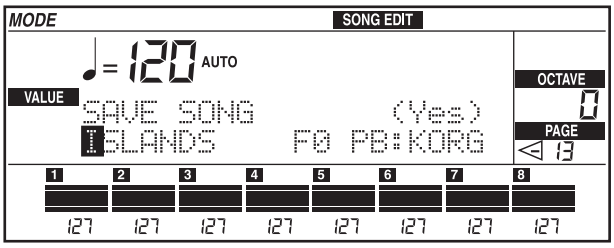
Quando si spegne lo strumento, la song e le backing sequence contenute in memoria vengono cancellate; occorre quindi salvarle su disco.

❶ Inserite nel lettore un nuovo disco.

Il disco deve essere formattato, non protetto, e avere spazio sufficiente per contenere la song che state salvando. Per formattare il disco, vedi "FORMAT (Format disk, Formattazione disco)" a pagina 148.

❷ Se non siete già in modo Song Edit, premete SONG EDIT.

❸ Premete ripetutamente PAGE [+] per raggiungere "Pagina 13: Save (salvataggio dati)" del modo Song Edit.



❹ Assegnate un nome alla song.

Spostate il cursore con i tasti CURSOR, e modificate il carattere alla posizione del cursore con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).

Attenzione: Se state salvando un file caricato in precedenza dal disco, assegnategli un nome diverso per evitare di sovrascrivere il file già presente su disco; il disco non può contenere (nella stessa directory) due file con lo stesso nome. Un messaggio avverte che si sta cercando di scrivere su un file già esistente.

❺ Premete due volte ENTER/YES per confermare il nome e il salvataggio.

Dopo la pressione di ENTER/YES appare il messaggio "Are you sure?" (Sei sicuro?). Premete ancora ENTER/YES per salvare lo Standard MIDI File su disco. Al termine appare il messaggio "Completed" (Operazione completata).

Modificare gli Standard MIDI File (SMF)

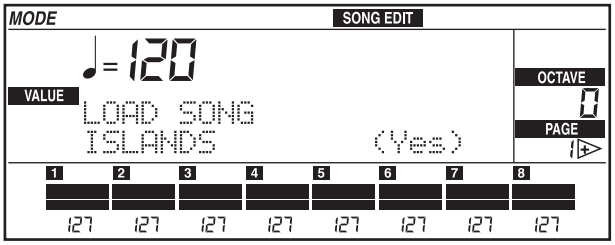
Gli SMF possono essere modificati, per esempio aggiungendo un assolo o cambiando il programma suonato da una traccia. Proviamo a modificare la song "iS-Lands" ("Isole", o "Terre della Serie i") contenuta nel dischetto fornito con lo strumento.

Caricare e ascoltare la song

❶ Inserite nel lettore il dischetto fornito con lo strumento.

❷ Premete SONG EDIT per accedere al modo Song Edit.

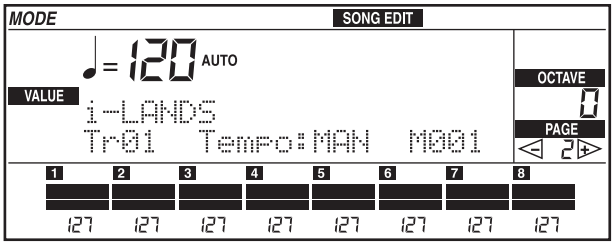
❸ Selezionate il file "ISLANDS" con i tasti TEMPO/VALUE.



❹ Premete ENTER/YES due volte per caricare la song.

Appare il messaggio "Now loading" (Sto caricando). Al termine appare il messaggio "Completed" (Operazione completata).

❺ Premete PAGE [+] per selezionare "Pagina 2: Riproduzione".



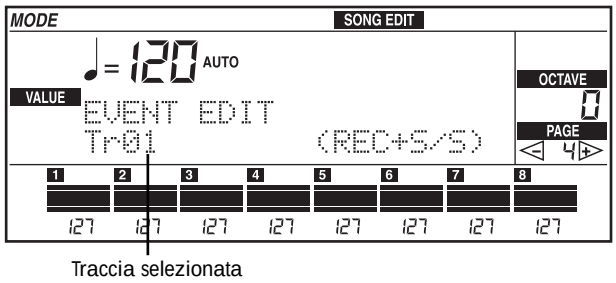
❻ Premete START/STOP per ascoltare la song.

Il brano viene suonato dall'inizio alla fine. Al termine, il sequencer torna alla battuta 001. Potete fermare la riproduzione a metà brano premendo START/STOP; in questo caso, premete RESET per tornare alla battuta 001.

Cambiare il suono di una traccia

Sostituiamo il flauto di pan della linea melodica con un sax alto.

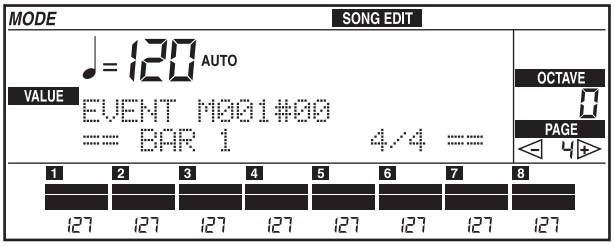
❶ Premete ripetutamente PAGE [+] per raggiungere "Pagina 4: Event edit".



❷ Selezionate la traccia 6 (Tr06) con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) o i tasti VOLUME/PROGRAM.

Il flauto di pan si trova nella traccia 6 (Tr06).

❸ Premete REC/WRITE/LYRICS, poi START/STOP per attivare l'Event Edit.

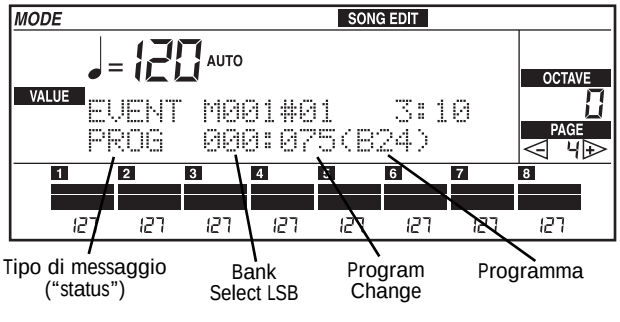


❹ Usate i tasti CURSOR per portare il cursore su M001#00.

La sigla M001#00 indica il numero di battuta e di "step" all'interno della battuta (001 = battuta 1, #00 = step iniziale della battuta).

❺ Premete TEMPO/VALUE [UP/+] per selezionare M001#01.

Lo step #01 è il primo step della battuta a contenere dati eseguibili (per esempio, note). Nella seconda riga di testo è mostrato il messaggio di cambio programma.



❻ Portate il cursore su “075” con i tasti CURSOR.

Il numero “075” è il valore del messaggio MIDI di Program Change. Un programma è richiamato dalla combinazione dei due messaggi di Bank Select (di solito abbreviati in BS MSB e BS LSB) e Program Change (di solito abbreviato in PC). In iS35, la sequenza di messaggi BS MSB=000, BS LSB=000 e PC=075 corrisponde al programma B24 (banco B, programma 24) che è il flauto di pan.

❼ Cambiate il numero in “065” con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).

Il numero di program change “65” corrisponde al programma B12 (Alto Sax).

❽ Premete START / STOP per uscire dall’Event Edit.

❾ Premete EXIT / NO per tornare a Pagina 2 (Play).

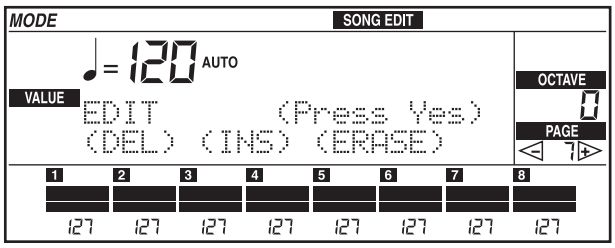
❿ Premete START / STOP per ascoltare il brano modificato.

Ora la melodia è suonata da un sax alto.

Cancellare parti della song

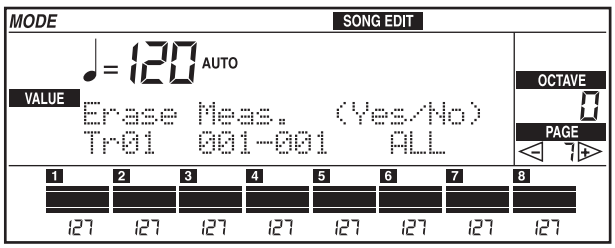
In questo esempio cancelleremo nelle prime quattro battute l’accompagnamento di marimba.

❶ Premete ripetutamente PAGE [+] per raggiungere “Pagina 7: Edit (Modifica)”.



❷ Portate il cursore su (ERASE) con i tasti CURSOR.

❸ Premete ENTER / YES.



❹ Portate il cursore su “Tr01”.

❺ Premete TEMPO / VALUE [UP / +] per scegliere “Tr05”.

La parte di marimba è nella traccia 5 (Tr05).

❻ Portate il cursore sullo “001” posto alla destra della freccia (→).

Dato che vogliamo cancellare le prime quattro battute, alla sinistra della freccia dobbiamo indicare il valore 001, alla destra il valore 004.

❼ Premete ripetutamente TEMPO / VALUE [UP / +] per selezionare la battuta “004”.

❽ Premete ENTER / YES.

Nel display appare il messaggio “Completed” (Fatto). Le prime quattro battute della parte di marimba sono state cancellate.

❾ Premete EXIT / NO per raggiungere pagina 2 (Play).

❿ Premete START / STOP per ascoltare la song.

All’inizio della song la parte di marimba non suona più.

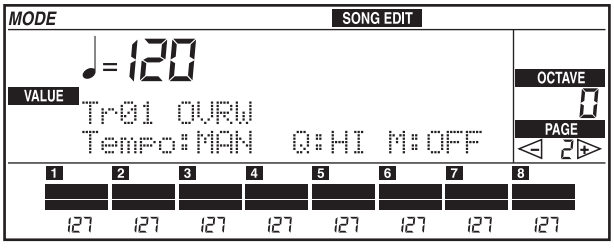
Aggiungere parti alla song

In questo esempio aggiungeremo alla song una melodia di “controcanto”, registrandola sulla traccia 7 (Tr07).

❶ Se non vi trovate a Pagina 2 (Play), premete EXIT / NO, o tenete premuto SONG EDIT e premete ARRANGEMENT NUMBER [2].

(Si tratta di una scorciatoia per raggiungere direttamente una pagina – vedi pagina 27).

❷ Premete REC / WRITE / LYRICS.



❸ **Portate il cursore su “Tr01” con i tasti CURSOR.**

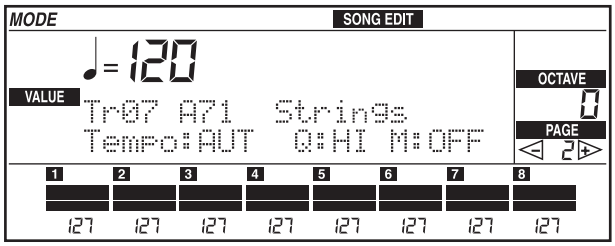
❹ **Premete ripetutamente TEMPO/VALUE [UP/+] per selezionare “Tr07”.**

❺ **Se iS35 è suonato con un controller MIDI esterno, programmate quest’ultimo per trasmettere sul canale della traccia da registrare.**

Le tracce devono ricevere informazioni canalizzate, e non sul canale speciale Global. Ogni traccia della song corrisponde in genere ad un canale MIDI con lo stesso numero della traccia. per esempio, la traccia 1 corrisponde in genere al canale 1, la traccia 2 al canale 2…

❻ **Usate i tasti della sezione PROGRAM per selezionare il programma. Premete BANK [A], e poi NUMBER [7] e [1].**

In questo modo avete assegnato alla traccia 7 (Tr07) il programma “A71 Strings”.



❼ **Premete START/STOP per avviare la registrazione. Suonate la nuova parte.**

Dopo un conteggio iniziale di due battute la registrazione ha inizio.

❽ **Al termine, premete START/STOP per fermare la registrazione.**

Se avete commesso degli errori, premete RESET e ricominciate a registrare, seguendo le istruzioni dal passo 2 al passo 7.

❾ **Premete START/STOP per ascoltare la song.**

La sezione Vocal / Guitar

Collegare un microfono o una chitarra

Potete collegare all'ingresso INPUT-IN un microfono o una chitarra. È possibile collegare anche uno strumento mono con uscita a livello di linea (per esempio, un sintetizzatore).

Il **livello di ingresso** del segnale può essere regolato con il potenziometro GAIN situato accanto all'ingresso INPUT-IN. Dopo aver collegato lo strumento o il microfono, suonate o cantate e regolate il potenziometro fino ad ottenere il livello desiderato. Verificate il livello con l'aiuto del led SIGNAL situato nella sezione VOCAL / GUITAR.

Per ottenere il livello ottimale, il led SIGNAL, nella sezione VOCAL / GUITAR deve diventare arancione durante i picchi di segnale. Il led non deve mai diventare rosso. Per ottenere il miglior rapporto segnale / rumore, il livello non deve essere nemmeno troppo basso.

Il segnale in ingresso viene elaborato dall'armonizzatore e dai processori di effetti della sezione VOCAL / GUITAR (vedi pagina 77 e seguenti). Il segnale elaborato viene inviato alle uscite audio OUTPUT di iS35, insieme ai suoni generati dal generatore sonoro interno.

Per regolare il **livello di uscita** del segnale dalla sezione VOCAL / GUITAR, usate il controllo VOLUME nella sezione VOCAL / GUITAR.

Il livello del segnale è indicato dal potenziometro SIGNAL, posto nel pannello di controllo nella sezione VOCAL / GUITAR. Se è spento, non c'è segnale; se è verde, c'è segnale; se è arancione, il segnale è prossimo alla saturazione; se è rosso, il segnale è in saturazione.

Attenzione: Il segnale non deve mai andare in saturazione. Se questo dovesse accadere, riducete il guadagno di ingresso con il potenziometro GAIN.

Le impostazioni della sezione VOCAL / GUITAR sono contenute nei Keyboard Set. È possibile cambiare queste impostazioni selezionando un Keyboard Set diverso.

È possibile, inoltre, modificare dal vivo due parametri degli effetti, usando il pulsante e il potenziometro A / B.

All'accensione, la sezione VOCAL/GUITAR è configurata con le impostazioni del Keyboard Set A1. Il banco A contiene impostazioni per la voce, mentre il banco B contiene impostazioni per la chitarra pulita, e il banco C per la chitarra distorta.

Usare la sezione Vocal/Guitar

In questo esempio vedremo come armonizzare il canto con le impostazioni VOCAL/GUITAR memorizzate nel Keyboard Set A1 (se non è stato modificato).

❶ Collegate un microfono all'ingresso INPUT-IN di iS35.

Collegate il microfono con un cavo terminante in un jack mono.

Regolate il livello di ingresso con il potenziometro GAIN. Una corretta regolazione ottimizza l'eventuale rumore di fondo causato dalle connessioni con il microfono.

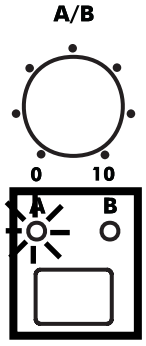
La presenza del segnale fa accendere il led verde SIGNAL. Se il segnale è prossimo alla saturazione, il led diventa arancione. Se il segnale è in saturazione, il led diventa rosso.

❷ Se necessario, premete ARR.PLAY per passare al modo Arrangement Play.

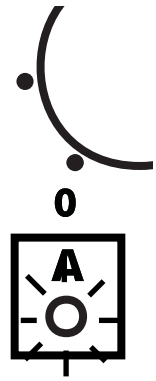
❸ Selezionate il Keyboard Set A1.

❹ Suonate, e regolate il volume generale della sezione VOCAL/GUITAR con il potenziometro VOLUME.

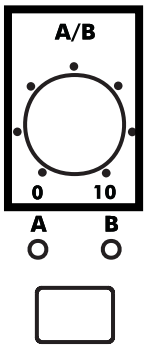
❺ Scegliete con il tasto A/B il modo di funzionamento A del potenziometro A/B.



Fate accendere il led A del tasto e del potenziometro A/B.

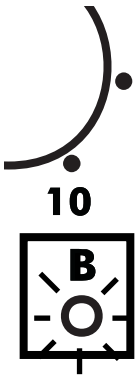


❻ Formate un accordo sulla tastiera, cantate, e regolate il volume dell'Harmony (parametro A) con il potenziometro A/B.



❼ Scegliete con il tasto A/B il modo di funzionamento B del potenziometro A/B.

Fate accendere il led B del tasto e del potenziometro A/B.



❽ Formate un accordo sulla tastiera, cantate, e regolate il livello degli effetti (parametro B) con il potenziometro A/B.

❾ Premete il tasto C per porre in mute l'intera sezione VOCAL/GUITAR.

❿ Premete ancora il tasto C per annullare il mute.

Cambiare le impostazioni della sezione Vocal/Guitar

I Keyboard Set contengono le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR. Selezionate un Keyboard Set per cambiare automaticamente le impostazioni. Per default, i Keyboard Set forniti con lo strumento contengono queste impostazioni:

Banco	Tipo di impostazioni
A	Voce solista + armonizzazione
B	Chitarra pulita + modulazioni
C	Chitarra distorta + overdrive

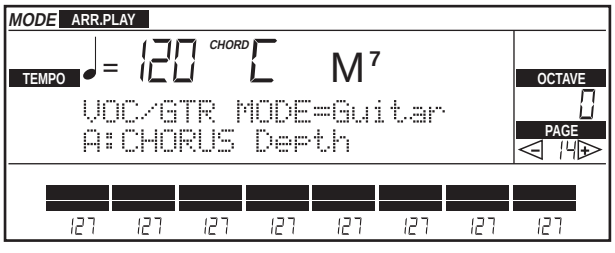
Dato che i Keyboard Set sono modificabili, è possibile modificare e salvare le impostazioni della sezione. Semplicemente, eseguite le modifiche come descritto nel prossimo paragrafo, e salvate il Keyboard Set come descritto a pagina 40.

Nota: All'accensione, la sezione VOCAL/GUITAR assume automaticamente le programmazioni memorizzate nel Keyboard Set A1. Modificate questo Keyboard Set per modificare le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR all'accensione di iS35.

Programmare la sezione Vocal/Guitar

❶ Se necessario, premete ARR.PLAY per passare al modo Arrangement Play.

❷ Premete ripetutamente PAGE [+] per raggiungere "Pagina 14: Modo Vocal/Guitar / Parametri assegnati".



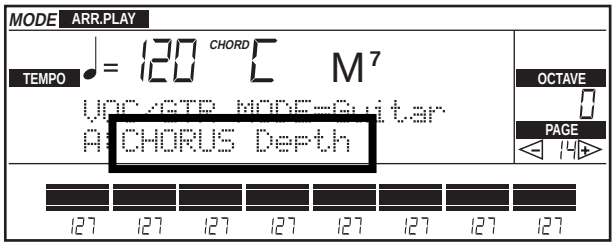
❸ A seconda del dispositivo collegato, assegnate l'opzione Guitar (per la chitarra) o Vocal (per il microfono) al parametro "VOC/GTR MODE".

Nota: Ogni modo offre effetti specificamente dedicati alla chitarra o alla voce. Per esempio, l'armonizzatore è disponibile solo in modo Vocal, mentre il simulatore di amplificatore funziona solo in modo Guitar. Altri effetti dallo stesso nome, come il compressore, funzionano in maniera diversa nell'uno o nell'altro modo.

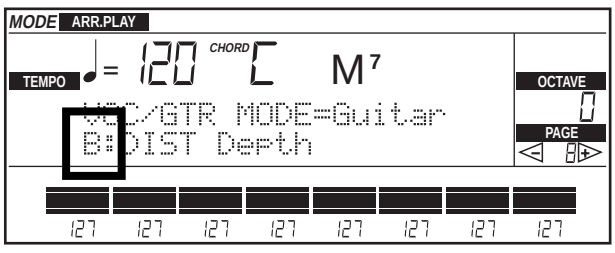
❹ Passate alle pagine successive per selezionare gli effetti.

A seconda del modo selezionato (Vocal o Guitar) si possono avere effetti diversi. È importante selezionare a questo punto gli effetti, per assegnare il controllo di due dei loro parametri al potenziometro A/B, e il mute al tasto C.

❺ Tornate a "Pagina 14: Modo Vocal/Guitar / Parametri assegnati". Portate il cursore su "A", per selezionare il parametro assegnato al potenziometro A/B. Scegliete il parametro da controllare con il potenziometro A/B in modalità A.

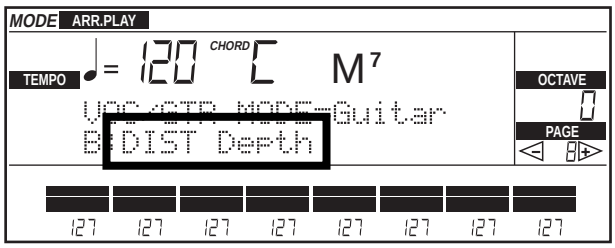


❻ Premete CURSOR [<] per selezionare il parametro "A". Premete TEMPO/VALUE [+] per trasformare il parametro "A" in "B".

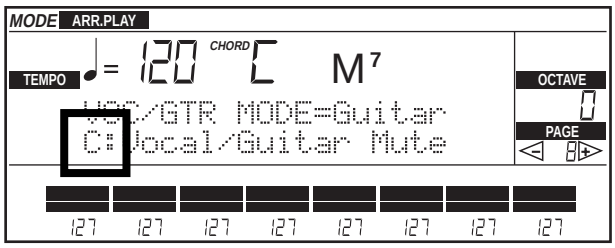


❼ Premete CURSOR [>] per selezionare il parame-

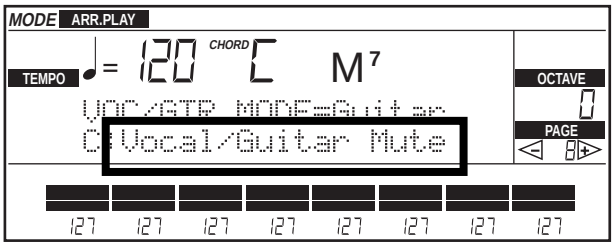
quale parametro controllare con il potenziometro A/B in modalità B.



❽ Premete CURSOR [<] per selezionare il parametro "B". Premete TEMPO/VALUE [+] per trasformare il parametro "B" in "C".



❾ Premete CURSOR [>] per selezionare il parametro assegnato al tasto C. Scegliete quale parametro controllare con il tasto C.



Il tasto C viene usato per porre "in mute" gli effetti, l'armonizzazione o l'intera sezione VOCAL/GUITAR.

❿ Salvate le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR in un Keyboard Set.

Per salvare le impostazioni, salvate il Keyboard Set come descritto in "Registrare un Keyboard Set" a pagina 40.

Se desiderate che queste impostazioni siano richiamate automaticamente all'accensione di iS35, salvatele nel Keyboard Set A1.

I programmi

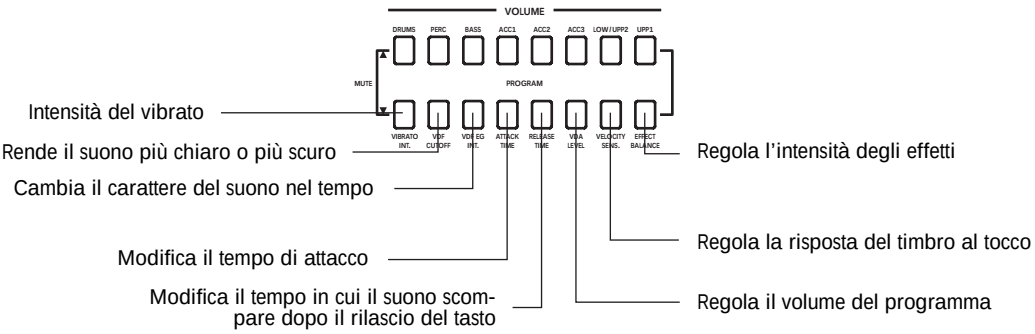
Modificare i programmi

iS35 include un vasto campionario di suoni KORG, gli stessi suoni che si ascoltano nei dischi e nei concerti degli artisti più famosi. Ma anche la vostra arte richiede suoni adatti, che potete creare in **Performance Edit** modificando i parametri fondamentali del suono. Partite da un programma vicino al programma che volete realizzare, eseguite le modifiche e salvate il programma nel banco F(USER). In questo esempio partiremo da un pianoforte digitale.

Nota: Se iS35 è controllato da un controller MIDI esterno, programmate quest'ultimo per trasmettere sul canale speciale Global di iS35. Per informazioni sul canale Global, vedi pagina 55. Per informazioni sulla programmazione del Global, vedi pagina 147.

❶ Premete PROGRAM per accedere al modo Program.

In questa situazione i tasti VOLUME/PROGRAM funzionano da selettori dei parametri modificabili del programma selezionato. Il tasto superiore di ogni coppia incrementa il valore del parametro indicato in serigrafia, il tasto inferiore lo decrementa. Nel display gli indicatori di volume si trasformano in indicatori di valore del parametro.



❷ Selezionate il programma da modificare.

In questo caso vogliamo selezionare il programma A16, quindi premete BANK [A] e NUMBER [1] [6] nella sezione PROGRAM.

❸ Premete il tasto superiore VOLUME/PROGRAM [VIBRATO INT.] per aumentare il vibrato.

❹ Premete per alcuni istanti il tasto inferiore VOLUME/PROGRAM [VDF CUTOFF] per rendere il suono meno brillante.

Se avete chiuso troppo il suono, premete il pulsante superiore per aprire nuovamente il filtro. VDF è l'abbreviazione di Variable Digital Filter (filtro digitale variabile).

❺ Premete per alcuni istanti il tasto superiore VOLUME/PROGRAM [ATTACK TIME] per rendere più lento l'attacco del suono.

❻ Premete per alcuni istanti il tasto superiore VOLUME/PROGRAM [RELEASE TIME] per far scomparire il suono più lentamente al rilascio della nota.

Se il suono dura troppo a lungo, premete il tasto inferiore per accorciare un po' i tempi di release.

❼ Regolate il volume del programma con i tasti VOLUME/PROGRAM [VDA LEVEL].

VDA è l'abbreviazione di Variable Digital Amplifier (amplificatore digitale variabile).

❽ Regolate il livello degli effetti con i tasti VOLUME/PROGRAM [EFFECT BALANCE].

❿ Se volete salvare il programma modificato, premete REC/WRITE/LYRICS per passare a "Pagina 23: Write Program" (vedi pagina 192).

Locazione USER selezionata

⓾ Selezionate, con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota), la locazione del banco F(USER) in cui volete salvare il programma.

⓫ Premete ENTER/YES per salvare il programma.

Se invece volete annullare l'operazione, premete EXIT/NO.

Attenzione: Il programma su cui salvate viene cancellato e sostituito dal programma che state salvando. Premete ENTER/YES solo se non vi interessa perdere il programma già presente a destinazione.

6. Il MIDI

Che cos'è il MIDI

Il protocollo MIDI. Il MIDI è un protocollo standard che definisce l'hardware e il software per la comunicazione fra strumenti musicali, e fra strumenti musicali e computer. La parte **hardware** è rappresentata dall'interfaccia a prese multipolari, posta sul retro di iS35. Le prese sono:

- MIDI IN (per ricevere dati),
- MIDI OUT (per inviare dati)
- MIDI THRU (per ritrasmettere i dati ricevuti sulla MIDI IN).

Le prese MIDI IN 1 e MIDI IN 2 di iS35 sono equivalenti. I segnali ricevuti su queste prese vengono uniti in iS35. Di regola, se si collega un solo strumento in ingresso è meglio collegare la presa MIDI IN1.

La parte **software** del protocollo MIDI è costituita da una serie di "messaggi", che lo strumento controller (master) invia allo strumento controllato (slave), per "ordinargli" di emettere un suono o modificare il suono in qualche modo.

Per esempio, se si collega una master keyboard a iS35, la pressione di un tasto della master keyboard causa la trasmissione di un messaggio di attivazione di nota (Note On). Il messaggio passa attraverso uno dei canali MIDI, e raggiunge iS35, che trasforma il messaggio di nota in un suono.

Lo stesso accade con altri messaggi: per esempio, se si preme il pedale di sustain viene trasmesso il messaggio di Sustain / Damper; se si modifica il volume viene inviato il messaggio di Volume, e così via.

I messaggi MIDI. Ci sono messaggi MIDI di tipo "generale" (tempo metronomico, Start / Stop, Local Off) e messaggi "di canale", riguardanti cioè solo uno dei sedici canali del MIDI.

Tra i messaggi di canale ci sono il Note On (attivazione di nota), il Program Change (selezione di programma, di arrangiamento, di Keyboard Set), e il Control Change.

Buona parte dei messaggi di controllo, come il Sustain / Damper e il Volume, viene inviato sotto forma di messaggio di Control Change. Questo messaggio è costituito da due parti: il numero di Control Change (0-127), che determina il tipo di controllo, e il valore del controllo (0-127).

Per esempio, l'attivazione del pedale di Sustain / Damper è un Control Change #64, con valore 127. Un volume "standard" è un Control Change #07, con valore 90.

Alcuni controller importanti:

CC#	Nome	Note
00	Bank Select MSB	In combinazione con il CC#32, seleziona il banco di programmi. In iS35 il suo valore è sempre 0.
01	Modulation	Attiva la modulazione.
07	Volume	Seleziona il volume.
10	Pan	Seleziona il valore di pan.
32	Bank Select LSB	In combinazione con il CC#00, seleziona il banco di programmi. In iS35 questi sono i valori utili: Banchi A-B = 00 Banchi C-D = 01 Banco E = 02 Banco F = 03 Banco Dr = 04
91	Effect 1 send	Mandata dell'effetto 1
93	Effect 2 send	Mandata dell'effetto 2

L'elenco dei messaggi trasmessi via MIDI è in Appendice.

Collegamenti. Per collegare due strumenti musicali occorrono cavi MIDI standard, facilmente reperibili presso qualsiasi negozio di strumenti musicali.

Un cavo deve collegare due prese su strumenti diversi. Non si deve mai collegare due prese dello stesso strumento con lo stesso cavo.

Il collegamento più semplice è quello tra la presa MIDI OUT del controller e la presa MIDI IN dello strumento controllato.

I canali MIDI. I messaggi MIDI sono trasmessi da uno strumento all'altro su 16 canali separati. Ogni messaggio deve essere inviato attraverso un preciso canale MIDI.

Per esempio, se la tastiera trasmette sul canale 1, anche lo strumento controllato deve ricevere sul canale 1; in caso contrario, lo strumento controllato non suonerebbe, o suonerebbe il suono di un canale diverso.

I canali speciali. Alcuni canali MIDI di iS35 possono essere assegnati a "canali speciali", che vengono utilizzati per funzioni particolari. Questi canali sono Global,

Chord 1, Chord 2, Arrangement, Keyboard Set. Di questi canali si parla diffusamente nel resto del capitolo.

Altre informazioni. Il MIDI è un mondo vasto e articolato. Questo manuale di istruzioni si limita all'uso del MIDI negli ambiti di utilizzo di iS35. Per maggiori informazioni, si consiglia di leggere libri e riviste dedicati all'argomento.

I canali speciali

Il canale Global

Per la programmazione del canale Global, vedi il paragrafo "GLB (Global)" a pagina 155.

Il Global è un canale speciale che permette di simulare la tastiera integrata di iS35. Quando ad iS35 è collegata una master keyboard, è consigliabile che essa trasmetta sul canale Global di iS35.

Secondo le impostazioni di fabbrica, il Global è programmato all'accensione sul canale 1; dato che la maggior parte dei controller MIDI trasmette all'accensione sul canale 1, se non sono state eseguite modifiche, un controller MIDI e iS35 sono immediatamente operativi con il semplice collegamento di un cavetto MIDI.

Il canale Global ha priorità sugli altri. Per esempio, se il Global è programmato sul canale 1 e una traccia è programmata anch'essa sul canale 1, è il Global – con le sue impostazioni e particolarità – a controllare la traccia, e non il normale canale 1.

I messaggi MIDI ricevuti attraverso il Global, e non attraverso un canale normale, vengono influenzati dai tasti della sezione KEYBOARD MODE (per esempio, dallo split point). Quindi, se il led del tasto SPLIT è acceso, le note che arrivano a iS35 su questo canale sono divise dallo split point nelle parti Upper (sopra lo split) e Lower (sotto lo split).

Le note che arrivano al canale Global vengono usate per il riconoscimento accordi dell'accompagnamento automatico. Se il KEYBOARD MODE è SPLIT, vengono usate solo le note sotto lo split. Queste note si uniscono a quelle dei canali speciali Chord 1 e Chord 2.

Nei modi Song Play, Song Edit, e in modo Backing Sequence quando sono selezionate le Extra Track, il canale Global non funziona. Questo accade perché in questi modi operativi le informazioni devono essere canalizzate separatamente.

Il canale Global funziona invece nei modi Arrangement Play e nel modo Backing Sequence quando sono selezionate le tracce dell'arrangiamento; funziona in modo Program, dove tutti gli altri canali sono disattivati.

I canali Chord 1 e Chord 2

Per la programmazione dei canali Chord, vedi i paragrafi "CHORD 1 (Accordi 1)" e "CHORD 2 (Accordi 2)" a pagina 156.

Le note che passano attraverso i canali Chord 1 e 2 sono usate per il riconoscimento accordi dell'accompagnamento automatico. Le note si uniscono a quelle che transitano attraverso il canale Global (sotto lo split se il led di SPLIT è acceso).

I canali Chord non sono influenzati dallo split point e dalla sezione KEYBOARD MODE del pannello di controllo. Tutte le note, sopra e/o sotto lo split point, vengono inviate al riconoscimento accordi.

I tasti della sezione CHORD SCANNING funzionano in modo particolare sui canali Chord:

- se è selezionato LOWER, il modo di riconoscimento accordi è quello stabilito dal parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" nel modo Global (vedi pagina 164);
- se è selezionato UPPER o FULL, il modo di riconoscimento accordi è sempre Fingered 2 (occorre suonare almeno tre note perché l'accordo sia riconosciuto).

Questi due canali sono particolarmente utili al fisarmonicista, che può assegnare un diverso canale Chord rispettivamente agli accordi e ai bassi suonati con la mano sinistra. In questo modo, accordi e bassi concorrono alla formazione degli accordi per il riconoscimento accordi dell'accompagnamento automatico.

Il canale Keyboard Set

Per la programmazione del canale Keyboard Set, vedi il paragrafo "KBSET (Keyboard Set)" a pagina 156.

Il canale Keyboard Set è usato per la ricezione di messaggi di program change (cambio programma) per la selezione dei Keyboard Set.

Il canale Arrangement

Per la programmazione del canale Arrangement, vedi il paragrafo “ARNG (Arrangement)” a pagina 156.

Il canale Arrangement è usato per la ricezione di messaggi di program change (cambio programma) per la selezione degli Arrangement.

Che cos’è il General MIDI?

Il General MIDI (abbreviato GM) è una serie di specifiche aggiuntive al MIDI, che permettono di suonare correttamente un brano su strumenti di produttori diversi, senza nessuna modifica.

Prima che apparisse il General MIDI non esisteva uno standard per l’organizzazione dei suoni e il modo di selezionarli. Quando un brano veniva suonato con uno strumento MIDI diverso da quello originale, i suoni potevano differire completamente dagli originali. Per esempio, al posto dell’hi-hat avrebbe potuto suonare un rullante, al posto della cassa un crash, al posto del piano un synth brass, e così via.

Quindi, per suonare un brano su uno strumento diverso occorreva preparare una tabella di raffronto, che permettesse di individuare nel nuovo strumento i suoni corrispondenti a quelli del vecchio strumento. Oltre ai suoni occorreva aggiustare altri parametri, per esempio il volume e gli effetti.

Il General MIDI standardizza l’organizzazione dei suoni, in modo che la traccia del pianoforte venga sempre suonata da un pianoforte e la traccia di batteria da una batteria; standardizza inoltre la disposizione degli strumenti di batteria in un drum kit, i parametri fondamentali del suono (attacco, sustain, rilascio...), la scala del volume e i controlli per gli effetti e le mandate effetti. Il brano può suonare allo stesso modo su qualsiasi strumento compatibile General MIDI.

In iS35, i suoni General MIDI sono contenuti nei banchi A e B. I suoni General MIDI sono in totale 128; il banco A contiene i programmi 0-63, il banco B i programmi 64-127. Ci sono due Drum kit perfettamente compatibili con il General MIDI (Dr11 e Dr12).

Per programmare basi MIDI compatibili con qualsiasi strumento GM, occorre usare questi programmi e questi Drum kit.

Che cosa sono gli Standard MIDI File?

Il formato “Standard MIDI File” (abbreviato SMF) è uno standard che permette di scambiare brani musicali tra sequencer diversi, si tratti di sequencer incorporati in strumenti musicali, o di software per computer. Gli SMF non sono necessariamente compatibili GM.

Il sequencer di iS35 è compatibile con i formati SMF 0 (tutti i dati in una sola traccia; si tratta del formato più diffuso) e 1 (multitraccia). Può leggere SMF in modo Song Play (vedi pagina 119) e modificarli e salvarli in modo Song Edit (vedi pagina 127). In modo Backing Sequence può salvare una backing sequence sotto forma di normale SMF formato 0 (vedi pagina 118).

iS35 può inoltre visualizzare nel display il testo degli SMF in formato Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000 e compatibili (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF), e le sigle degli accordi degli SMF in formato Solton, M-live (Midisoft), GMX, XF (vedi pagina 31).

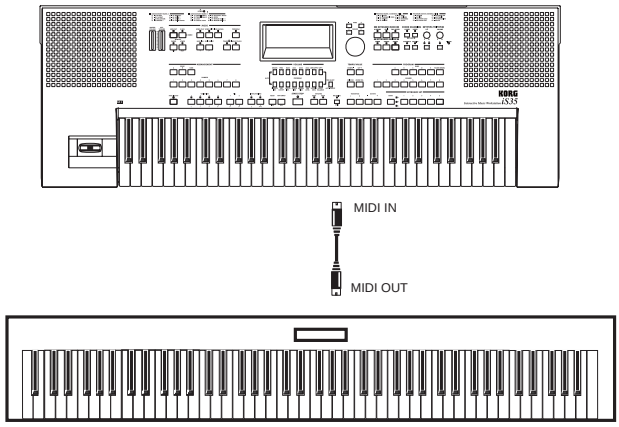
I MIDI Setup

iS35 include una funzione di utilità chiamata MIDI Setup, che permette di configurare in una sola volta tutti i parametri per la comunicazione MIDI tra iS35 e un dispositivo di controllo (master keyboard, fisarmonica MIDI…). L'uso dei MIDI Setup è illustrato in dettaglio nei prossimi paragrafi.

Considerate ogni MIDI Setup come un punto di partenza su cui potete intervenire liberamente. Una volta selezionato il MIDI Setup più adatto al tipo di collegamento da eseguire, modificate i parametri come necessario, e salvate il Global in memoria mediante la funzione "Write Global "(vedi pagina 169). La configurazione verrà conservata anche a strumento spento, in modo che alla successiva accensione dello strumento i parametri del MIDI siano correttamente configurati.

Collegare iS35 ad una master keyboard

Potete controllare iS35 con una master keyboard, o con qualsiasi altra tastiera MIDI. È sufficiente collegare il MIDI OUT della master keyboard al MIDI IN 1 di iS35. Se la master keyboard trasmette attraverso il canale Global di iS35, essa diventa a tutti gli effetti la tastiera integrata di iS35.



Se la master keyboard trasmette sul canale Global di iS35, il punto di split e lo stato delle sezioni del pannello di controllo Keyboard Mode e Keyboard Assign hanno effetto sulle note in arrivo dalla master keyboard (modi Arrangement Play e Backing Sequence).

Secondo le impostazioni di fabbrica, all'accensione il canale Global di iS35 è il canale MIDI 1. La maggior parte delle tastiere trasmette su questo canale all'accensione, quindi in genere non occorre eseguire nessuna programmazione.

Collegamento e impostazioni

Per collegare la master keyboard ad iS35 seguite questa procedura:

❶ **Collegate il MIDI OUT della master keyboard al MIDI IN 1 di iS35.**

❷ **Programmate la master keyboard in modo che trasmetta sul canale del Global di iS35 (vedi il paragrafo "GLB (Global)" a pagina 155)**

Per la programmazione della master keyboard, vedi il suo manuale d'istruzioni.

❸ **Premete DISK / GLOBAL per passare al modo Disk / Global.**

❹ **Premete ripetutamente il tasto PAGE [+] per raggiungere "Pagina 3: MIDI Settings" (vedi pagina 152).**

❺ **Premete CURSOR [>] per selezionare SETUP, poi premete ENTER / YES per accedere alla pagina MIDI Setup.**

❻ **Scegliete il setup "Master keyboard" con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota), e premete due volte ENTER / YES per confermare la selezione.**

Vedi più avanti la descrizione di questo setup.

Nota: Le impostazioni possono cambiare quando si caricano nuovi dati da disco. Se volete proteggere le impostazioni dal caricamento, usate la funzione Protect (vedi pagina 152).

❼ **Premete uno dei tasti della sezione MODE per passare al modo operativo desiderato.**

Il MIDI Setup "Master keyboard"

Potete configurare automaticamente iS35 per il collegamento ad una master keyboard, selezionando il MIDI Setup "Master keyboard" (vedi pagina 152). Una volta selezionato, le sezioni Keyboard Assign, Keyboard Mode e Chord Scanning Mode hanno effetto sulle note suonate.

Il canale speciale Global è programmato sul canale MIDI 1. Potete cambiare arrangiamento o Keyboard Set inviando un messaggio di program change rispettivamente sul canale 2 (canale speciale Arrangement) o 3 (canale speciale Keyboard Set).

Il modo di riconoscimento accordi è determinato dallo stato della sezione Chord Recognition Mode e dal parametro “ChordRecog (Chord recognition mode)” nel modo Global (vedi pagina 164).

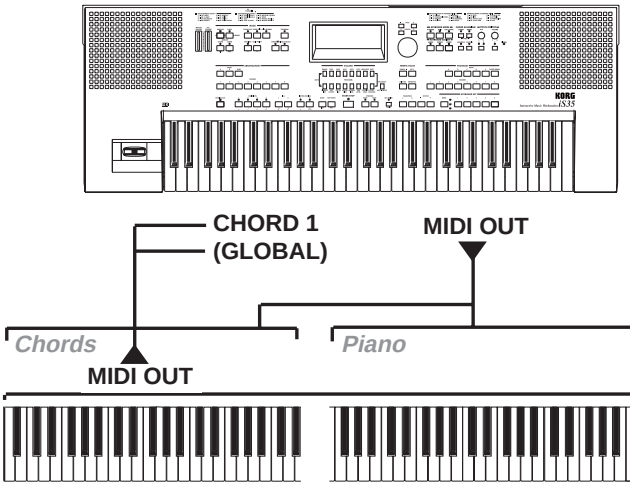
Collegare iS35 ad un pianoforte digitale

Il pianoforte digitale può essere usato come master keyboard per controllare iS35. In genere, si divide in due parti la tastiera del pianoforte, e si pone in mute la parte sinistra. A questo punto si può suonare il pianoforte con la mano destra, e gli accordi per l’accompagnamento automatico con la sinistra.

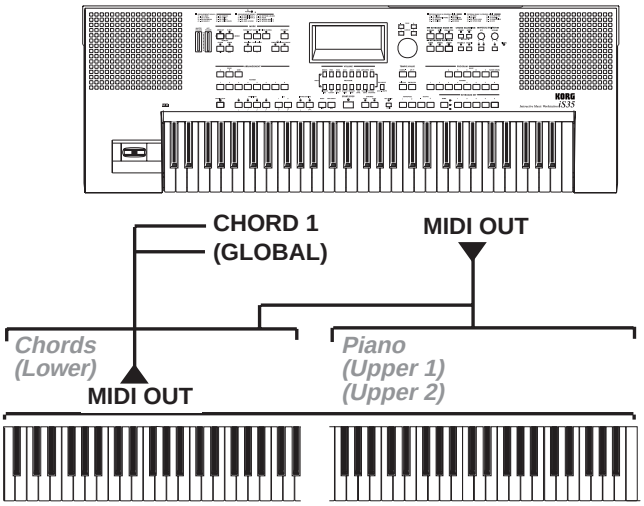
Se la parte sinistra della tastiera del pianoforte non può essere posta in mute, la mano sinistra suona accordi troppo bassi e troppo compatti, che suonano molto male. La funzione Echo Back di iS35 permette di dividere la tastiera del pianoforte al punto di split di iS35.

Quando la funzione Echo Back viene attivata, iS35 invia al pianoforte un messaggio di Local Off, che scollega la tastiera del pianoforte dal suo generatore sonoro interno. Le note suonate sulla tastiera vengono inviate a iS35, che usa le note sotto lo split point per il riconoscimento accordi, e rispedisce le note sopra lo split point al pianoforte, per permettergli di suonare il suo suono interno. A questo punto, la mano sinistra suona solo gli accordi per l’accompagnamento, e la mano destra suona il suono del pianoforte.

Digital Piano 1:



Digital Piano 2:



Se si sceglie il setup “Digital Piano 1” la mano destra suona solo il pianoforte. Se si sceglie il setup “Digital Piano 2” la mano destra può suonare anche le parti Upper 1 e Upper 2, e la sinistra la parte Lower di iS35.

Collegamento e impostazioni

Per collegare il pianoforte ad iS35 seguite questa procedura:

❶ Collegate il MIDI OUT del pianoforte al MIDI IN 1 di iS35.

❷ Collegate il MIDI IN del pianoforte al MIDI OUT di iS35.

In questo modo, iS35 ed il pianoforte si trovano in un “loop MIDI”.

❸ Accendete il pianoforte digitale.

Nota: Quando la funzione Echo Back è attiva, all’accensione iS35 trasmette un messaggio di Local Off sul MIDI OUT. Accendente sempre il pianoforte prima di iS35.

❹ Programmate il pianoforte per trasmettere sul canale 1 (vedi manuale d'istruzioni del pianoforte).

❺ Premete DISK/GLOBAL per passare al modo Disk/Global.

❻ Premete ripetutamente il tasto PAGE [+] per raggiungere "Pagina 3: MIDI Settings" (vedi pagina 152).

❼ Premete CURSOR [>] per selezionare SETUP, poi premete ENTER/YES per accedere alla pagina MIDI Setup.

❽ Scegliete il setup desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete uno dei setup "Digital piano" e premete due volte ENTER/YES per confermare la selezione.

A questo punto, viene attivata la funzione Echo Back (vedi pagina 154) e viene inviato al pianoforte un messaggio di Local Off. La tastiera del pianoforte viene scollegata dalla generazione sonora interna. I messaggi MIDI vengono inviati ad iS35 che li invia nuovamente al generatore sonoro interno del pianoforte, tenendo conto dello split point.

La mano sinistra suona gli accordi per l'accompagnamento, mentre la mano destra suona il pianoforte digitale. Se avete selezionato "Digital Piano 2", potete usare i tasti della sezione Keyboard Assign per aggiungere al pianoforte le tracce Upper 1, Upper 2 e Lower di iS35.

Vedi più avanti la descrizione di questi setup.

Nota: Le impostazioni possono cambiare quando si caricano nuovi dati da disco. Se volete proteggere le impostazioni dal caricamento, usate la funzione Global Protect (vedi pagina 152).

❾ Premete un tasto della sezione MODE per passare al modo operativo desiderato.

I MIDI Setup "Digital piano"

Potete configurare automaticamente iS35 per il collegamento ad un pianoforte digitale, selezionando il MIDI Setup "Digital piano 1" o "Digital piano 2" (vedi pagina 152).

Digital piano 1. Questo MIDI Setup permette di suonare gli accordi dell'accompagnamento automatico con la mano sinistra, e il solo suono del pianoforte digitale con la destra.

Il canale speciale Chord 1 è programmato sul canale MIDI 1. La parte Lower del piano è in mute.

Gli accordi per l'accompagnamento vengono riconosciuti a sinistra dello split point. Se il Chord Scanning selezionato nel pannello di controllo è LOWER, il modo di riconoscimento accordi è quello indicato dal parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" nel modo Global (vedi pagina 164). Se è UPPER o FULL, il modo di riconoscimento accordi è sempre "Fingered 2".

Digital piano 2. Questo MIDI Setup permette di suonare gli accordi dell'accompagnamento automatico con la mano sinistra, e il suono del pianoforte digitale con la destra. Inoltre, agendo sui tasti della sezione Keyboard Assign, è possibile attivare o disattivare la traccia Lower (mano sinistra) e le tracce Upper 1 e Upper 2 (mano destra) di iS35.

Suggerimento: Se volete suonare solo le tracce di iS35, e non il suono del pianoforte, ponete a zero il volume del pianoforte.

Suggerimento: Abbassate il livello del volume nei due strumenti (pianoforte e iS35), per evitare che il loro accoppiamento produca un volume troppo elevato.

Global e Chord 1 sono programmati sul canale 1. Il modo di riconoscimento accordi è stabilito dallo stato della sezione CHORD SCANNING nel pannello di controllo e dal parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" nel modo Global (vedi pagina 164).

Collegare iS35 ad una fisarmonica MIDI

Ci sono diversi tipi di fisarmonica MIDI, e ognuna di esse richiede che iS35 sia configurato in modo diverso. Scegliete uno dei MIDI Setup "Accordion" per configurare correttamente il modulo (vedi pagina 152).

Collegamento e impostazioni

Per collegare la fisarmonica ad iS35 seguite questa procedura:

1. **Collegate il MIDI OUT della fisarmonica al MIDI IN 1 di iS35.**
2. **Premete DISK / GLOBAL.**
3. **Premete due volte PAGE+ per raggiungere la pagina MIDI Settings.**
4. **Premete CURSOR [>] per selezionare SETUP, poi premete ENTER / YES per accedere alla pagina MIDI Setup.**
5. **Scegliete il setup desiderato con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). Scegliete uno dei setup "Accordion" e premete due volte ENTER / YES per confermare la selezione.**

   Vedi più avanti la descrizione di questi setup.

   Nota: Le impostazioni possono cambiare quando si caricano nuovi dati da disco. Se volete proteggere le impostazioni dal caricamento, usate la funzione Global Protect (vedi pagina 152).

6. **Premete un tasto della sezione MODE per passare al modo operativo desiderato.**
7. **Solo con "Accordion 1" (e SPLIT attivato): Se la mano destra suona alcune note della traccia Lower, o ha la zona più bassa in mute, tenete premuto SPLIT POINT e suonate la nota più bassa della mano destra, poi rilasciate SPLIT POINT.**

I diversi tipi di fisarmonica MIDI

Programmabile / non programmabile. Le fisarmoniche MIDI possono essere programmabili o non programmabili. Le prime offrono la possibilità di scegliere il canale MIDI da assegnare ad ogni parte della fisarmonica, mentre le seconde hanno un rapporto fisso tra parti e canali MIDI.

Per esempio, nel caso più comune, la fisarmonica non programmabile trasmette la mano destra sul canale 1, gli accordi sul 2 e i bassi sul 3.

Numero di canali MIDI. Le fisarmoniche trasmettono su un minimo di tre canali MIDI; le più sofisticate possono trasmettere su un numero di canali maggiore, tipicamente cinque (quattro più una parte speciale per il cambio di arrangiamento).

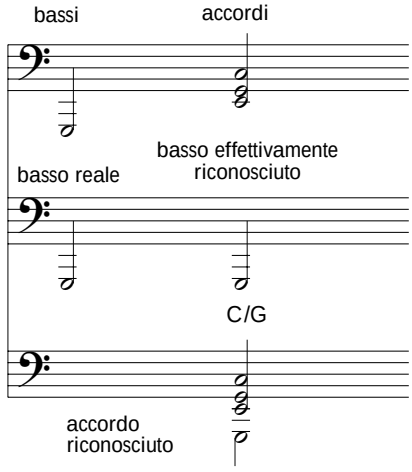
Nel tipo a tre canali la mano destra trasmette sul canale 1, gli accordi sul 2, i bassi sul 3. Nel tipo a cinque canali (solitamente programmabile) l'impostazione standard è mano destra sui due canali 1 e 4, accordi sul 2, bassi sul 3, parte speciale dedicata al cambio di arrangiamento sul 16 o sul 10.

Bass Inversion

Il Bass Inversion fa in modo che la nota più bassa inviata al riconoscimento accordi venga riconosciuta sempre come nota fondamentale dell'accordo. Di solito la nota più bassa è costituita dalla nota suonata con i bassi.

Dato che in alcune fisarmoniche il basso e gli accordi possono suonare nella stessa ottava, il basso potrebbe non essere effettivamente la nota più bassa inviata al MIDI; questa nota non verrebbe quindi riconosciuta come nota fondamentale dell'accordo.

Per risolvere il problema, occorre trasporre un'ottava sotto i bassi della fisarmonica.



Dinamica

Non tutte le fisarmoniche sono in grado di trasmettere messaggi di Velocity (cioè la dinamica, o intensità, con cui le note vengono suonate). Potete però selezionare in iS35 il valore di dinamica fisso (110) con cui devono essere ricevute le note trasmesse dalla fisarmonica.

I MIDI Setup "Accordion 1" e "Accordion 2" selezionano automaticamente un valore fisso di dinamica. Se il valore non è giusto per la vostra fisarmonica, modificate il parametro "Velocity Input" nel modo Disk / Global (vedi pagina 153).

I MIDI Setup "Accordion"

La seguente tabella mostra quali tracce di iS35 corrispondano a ognuno dei 16 canali MIDI, a seconda del MIDI Setup "Accordion" selezionato. Mostra inoltre il valore del parametro "Velocity Input".

Con le fisarmoniche MIDI programmabili si può scegliere su quale canale MIDI inviare ogni parte, quindi a quale parte di iS35 far corrispondere una parte della fisarmonica.

	Accordion 1	**Accordion 2**	**Accordion 3**
Can.	**Traccia**	**Traccia**	**Traccia**
1	Global (Upper 1 + Upper 2)	Upper 1	Upper 1
2	Lower + Chord 1 + Harmony	Lower + Chord 1 + Harmony	Lower + Chord 1 + Harmony
3	Bass + Chord 2	Chord 2	Bass + Chord 2
4	–	Upper 2	Upper 2
5	–	–	–
6	–	–	–
7	–	–	–
8	–	–	–
9	–	–	–
10	Drum	Drum	Arrangement
11	Perc	Perc	Perc
12	–	Bass	Drum
13	Acc1	Acc1	Acc1
14	Acc2	Acc2	Acc2
15	Acc3	Acc3	Acc3
16	–	Global	Global
Velocity Input	110	110	Normal

Accordion 1. Il setup "Accordion 1" è pensato per chi possiede una fisarmonica con tre canali fissi (senza canale MIDI assegnabile). Con questo setup si possono suonare Upper 1 e Upper 2 con la mano destra, Lower con gli accordi, e il basso di iS35 con i bassi della fisarmonica.

Gli accordi per l'accompagnamento automatico vengono inviati dalla mano destra, dagli accordi (Chord 1) e dai bassi (Chord 2).

Parte fisarmonica	**Canale**	**Traccia iS35**
Mano destra	1	Global (Upper 1 + Upper 2)
Accordi	2	Lower + Chord 1 + Harmony
Bassi	3	Bass + Chord 2

Usate questo setup per programmare le backing sequence (modo Backing Sequence) e i programmi (modo Program).

Accordion 2. Il setup "Accordion 2" è pensato per chi possiede una fisarmonica con due canali sulla mano destra e non vuole suonare il basso di iS35. Con questo setup si possono suonare Upper 1 e Upper 2 con la mano destra, Lower con gli accordi, ma non il basso di iS35.

Dato che le parti Upper 1 e Upper 2 vengono controllate da due canali MIDI indipendenti, è possibile inviare diversi valori di volume, program change, modulation ecc.

Gli accordi per l'accompagnamento automatico vengono inviati dagli accordi (Chord 1) e dai bassi (Chord 2).

Parte fisarmonica	Canale	Traccia iS35
Mano destra 1	1	Upper 1
Mano destra 2	4	Upper 2
Accordi	2	Lower + Chord 1 + Harmony
Bassi	3	Chord 2
–	12	Bass

Accordion 3. Il setup "Accordion 3" è pensato per chi possiede una fisarmonica con due canali sulla mano destra, vuole suonare il basso di iS35 ed ha a disposizione un ulteriore canale per cambiare gli Arrangement di iS35 tramite Program Change. Con questo setup si possono suonare Upper 1 e Upper 2 con la mano destra, Lower con gli accordi, il basso di iS35 con i bassi della fisarmonica.

Gli accordi per l'accompagnamento automatico vengono inviati dagli accordi (Chord 1) e dai bassi (Chord 2). Se la fisarmonica è dotata di un canale speciale per l'invio del messaggio di program change, è possibile selezionare gli arrangiamenti di iS35 (con un program change sul canale 10).

Suggerimento: Se volete cambiare arrangiamento ma non i suoni delle tracce Upper 1, Upper 2 e Lower, fate spegnere il led di SINGLE TOUCH.

Suggerimento: Se volete cambiare con una sola operazione i programmi delle parti Upper 1, Upper 2 e Lower, selezionate via MIDI o da pannello di controllo un Keyboard Set (vedi pagina 156).

Questo setup non imposta un valore di dinamica fisso. Se la vostra fisarmonica non trasmette messaggi di dinamica, scegliete un valore fisso programmando il parametro "Velocity Input" (vedi pagina 153).

Parte fisarmonica	Canale	Traccia iS35
Mano destra 1	1	Upper 1
Mano destra 2	4	Upper 2
Accordi	2	Lower + Chord 1 + Harmony
Bassi	3	Bass + Chord 2
Speciale	10	Arrangement

Collegare iS35 ad una chitarra MIDI

iS35 include delle funzioni speciali che permettono di collegare una chitarra MIDI, e di inviare allo stesso tempo accordi per l'accompagnamento automatico e note della melodia. Per usare questa funzione è sufficiente avere un normale interruttore a pedale come il Korg PS-1 o Korg PS-2. L'uso della pedaliera Korg EC5 è particolarmente consigliato.

Collegamento e impostazioni

Per collegare una chitarra ad iS35 seguite questa procedura:

❶ **Collegate il MIDI OUT della chitarra al MIDI IN 1 di iS35.**

❷ **Premete DISK/GLOBAL.**

❸ **Premete due volte PAGE+ per raggiungere la pagina MIDI Settings.**

❹ **Premete CURSOR [>] per selezionare SETUP, poi premete ENTER/YES per accedere alla pagina MIDI Setup.**

❺ **Scegliete il setup desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete il setup "Guitar" e premete due volte ENTER/YES per confermare la selezione.**

Vedi più avanti la descrizione di questo setup.

Nota: Le impostazioni possono cambiare quando si caricano nuovi dati da disco. Se volete proteggere le impostazioni dal caricamento, usate la funzione Global Protect (vedi pagina 152).

❻ **Attivate la funzione "LOW/UP1/UP2 MUTE".**

• Se avete collegato un interruttore a pedale, raggiungete "Pagina 14: Assignable pedal/switch" (vedi pagina 160) e scegliete l'opzione "LOW/UP1/UP2 MUTE".

• Se avete collegato una pedaliera EC5, raggiungete "Pagina 15: Controller esterno EC5" (vedi pagina 162) e assegnate ad un pedale l'opzione "LOW/UP1/UP2 MUTE".

❼ **Premete REC/WRITE/LYRICS per salvare il Global.**

Appare il messaggio "Write Global?".

❽ **Premete due volte ENTER/YES per confermare il salvataggio del Global.**

❾ **Premete il tasto ARR.PLAY nella sezione MODE per passare al modo operativo Arrangement Play.**

❿ **Premete FULL UPPER nella sezione KEYBOARD MODE, per estendere le tracce Upper 1 e/o Upper 2 all'intera estensione della tastiera della chitarra.**

⓫ **Fate spegnere il led di SINGLE TOUCH per evitare che un cambio di arrangiamento modifichi il Keyboard Mode.**

Uso di iS35 con una chitarra MIDI

❶ **Premete ARR.PLAY per attivare il modo Arrangement Play.**

❷ **Suonate la melodia.**

Dopo aver selezionato il MIDI Setup "Guitar" e aver scelto il Keyboard Mode FULL UPPER, la chitarra trasmette sul canale speciale Global su tutta l'estensione della tastiera. La melodia può essere suonata da Upper 1, Upper 2, o da entrambe le tracce allo stesso tempo.

❸ **Tenete premuto il pedale programmato per la funzione "LOW/UP1/UP2 MUTE", e suonate l'accordo per l'accompagnamento automatico.**

Quando si preme il pedale, iS35 non riceve più le note singole della melodia, ma gli accordi per l'accompagnamento automatico.

❹ **Rilasciate il pedale, e riprendete a suonare la melodia.**

Quando il pedale viene rilasciato, iS35 riceve le note della melodia, e non gli accordi per l'accompagnamento. Le note della melodia sono suonate dalle tracce Upper 1 e/o Upper 2.

Nota: Mentre suonate la melodia, evitate di suonare più di due note alla volta, per evitare di attivare l'accompagnamento automatico.

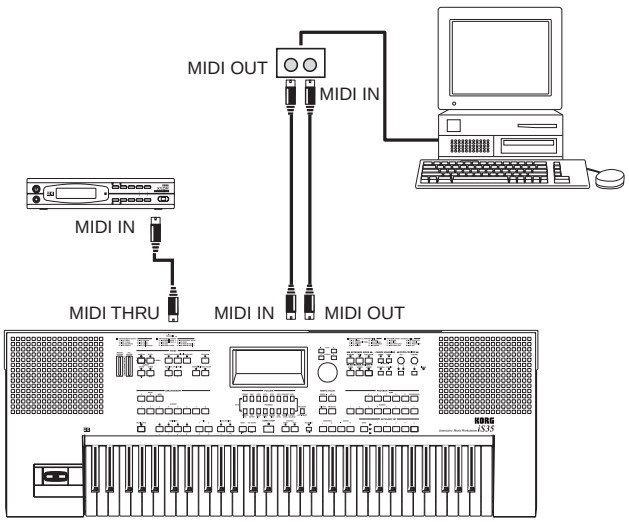
Collegare iS35 ad un sequencer esterno

Nonostante iS35 sia dotato di un sequencer interno, esistono sequencer per computer dotati di funzioni di edit più potenti. In generale, conviene utilizzare il sequencer interno di iS35 per comporre brani basati sugli accompagnamenti automatici (quindi una backing sequence), o per prendere appunti quando si è lontani dallo studio, ed usare un sequencer per computer per realizzare delle song (o Standard MIDI File, SMF).

Collegamenti MIDI

Per collegare iS35 ad un computer occorre dotare quest'ultimo di un'apposita interfaccia MIDI.

Collegate iS35, il computer e un eventuale modulo sonoro (expander) come mostrato nella seguente immagine.



Le note suonate sulla tastiera di iS35 escono dal MIDI OUT, e vengono inviate al MIDI IN dell'interfaccia MIDI, che le trasmette al computer.

Le note generate dal computer (per esempio una song riprodotta dal suo sequencer) vengono inviate all'interfaccia MIDI, dal cui MIDI OUT vengono trasmesse al MIDI IN di iS35.

Le note che giungono al MIDI IN di iS35 vengono suonate, e sono subito ritrasmesse all'expander, senza nessuna modifica; l'expander riceve quindi gli stessi dati ricevuti da iS35.

È consigliabile porre in mute alcuni canali (tracce) di iS35, e porre in mute nell'expander i canali abilitati a suonare in iS35. In questo modo, si può evitare che i suoni dei due strumenti si sovrappongano.

Il Local Off

Quando si collega iS35 ad un sequencer esterno, è consigliabile porre iS35 in modo Local Off, per evitare che le note vengano suonate allo stesso tempo dalla tastiera e dagli eventi MIDI inviati dal sequencer esterno.

Quando iS35 è in Local Off, la sua tastiera trasmette dati al sequencer esterno, ma non al suo generatore sonoro interno. Il sequencer riceve le note suonate sulla tastiera di iS35, e le invia alla traccia selezionata della sua song. La traccia invia nuovamente i dati al generatore sonoro interno di iS35.

Nota: Perché i dati siano inviati al generatore sonoro di iS35, nel sequencer esterno deve essere attivata la funzione "MIDI Thru" (normalmente attiva; il nome può differire a seconda del sequencer). Vedi il manuale d'istruzioni del sequencer per maggiori informazioni.

Per esempio, se iS35 trasmette sul canale 1, e si deve programmare la traccia di batteria assegnata al canale 10, questo è il percorso dei dati:

- iS35 trasmette al sequencer sul canale MIDI 1.
- La traccia selezionata nel sequencer è la traccia "Batteria" (o altro nome), a cui è assegnato il canale MIDI 10 (vedi manuale del sequencer).
- Il sequencer trasmette i dati ricevuti dalla tastiera di iS35 al canale MIDI 10 di iS35, in genere corrispondente alla traccia di batteria (secondo le specifiche General MIDI).

❶ Premete DISK/GLOBAL per entrare in modo Disk/Global.

❷ Premete più volte PAGE [+] per raggiungere "Pagina 4: Parametri generali MIDI".

❸ Ponete ad OFF il parametro "Local".

A questo punto, la tastiera di iS35 non può più suonare i suoni interni di iS35, ma solo inviare note al sequencer esterno.

❹ Premete SONG PLAY per tornare in modo Song Play.

❺ Attivate il "MIDI Thru" nel sequencer esterno.

Questa funzione può avere nomi diversi a seconda del sequencer. Vedi manuale d'istruzioni del sequencer.

Eseguire una song da computer

❶ Premete SONG PLAY per entrare in modo Song Play.

In modo Song Play, iS35 mette a disposizione di un sequencer esterno 16 canali MIDI. Ad ogni canale MIDI di una song riprodotta dal sequencer esterno corrisponde un canale MIDI di iS35.

Ogni canale MIDI può suonare un programma diverso, ha una propria mandata effetti e una propria regolazione del pan (posizione tra i canali stereo). Immaginate ogni canale MIDI come uno strumento di una band o di un'orchestra: per esempio, si può avere il pianoforte sul canale 1, il sax sul canale 2, gli archi sul canale 3... L'assegnazione è libera, ad eccezione del canale 10 che è riservato al drum kit dalle norme General MIDI.

Oltre alle note, una song può contenere eventi di controllo chiamati "MIDI controller" (o messaggi di Control Change), che possono regolare parametri come il volume, la modulazione, il pan, il pedale di espressione, eccetera. L'elenco dei MIDI controller trasmessi e ricevuti da iS35 è in Appendice.

I dati di controllo della sezione VOCAL/GUITAR devono essere ricevuti sul canale definito a "Pagina 12: Song Play Harmony" del modo Disk/Global (vedi pagina 159).

❷ Caricate la song nel sequencer del computer, e mandatela in play.

Lo Start/Stop viene dato dal sequencer esterno. A questo punto, iS35 diventa un semplice generatore sonoro.

Nota: iS35 è uno strumento compatibile General MIDI. Se la song che state facendo suonare è compatibile General MIDI verranno selezionati i suoni giusti, altrimenti i suoni potrebbero non corrispondere. Vedi il paragrafo seguente.

I programmi

La song riprodotta dal sequencer del computer può selezionare i programmi di iS35, mediante la coppia di messaggi Bank Select (selezione banco) e Program Change (selezione programma). La tabella mostra nella prima colonna il numero di Bank Select, nella seconda il Program Change, nella terza il numero di programma iS35 selezionato.

Numero di Bank Select (CC32)	Numero di Program Change	Programma di iS35
0	0–63	A11–A88
	64–127	B11–B88
1	0–63	C11–C88
	64–127	D11–D88
2	0-63	E11-E88
3	0–63	F11–F88
4	0–127	Dr11–Dr28

In iS35 il Bank Select è rappresentato da messaggio di Control Change #00 con valore 0, e dal messaggio di Control Change #32 con valore da 0 a 4 (vedi tabella).

Suggerimento per chi programma song su computer: Anche se non si tratta di un obbligo, di solito si assegna al canale 2 il basso, al canale 4 la melodia, al canale 10 il drum kit, al canale 5 il controllo dell'armonizzatore per voce di iS35.

Controllare un altro strumento con iS35

Potete usare iS35 come master keyboard o come modulo di arrangiamento per altri strumenti. Collegate con un cavo MIDI la presa MIDI OUT di iS35 alla presa MIDI IN di un expander o di un'altra tastiera.

Per quanto riguarda i suoni, se lo strumento controllato ("slave") è compatibile con il General MIDI, non ci sono problemi utilizzando arrangiamenti che facciano uso dei soli programmi General MIDI (banchi A e B).

Se lo "slave" non è invece compatibile con il General MIDI, il nome dei programmi di iS35 non coincide con il nome dei programmi dello "slave".

Nota: Se il program change trasmesso da iS35 non viene ricevuto correttamente da un altro strumento, provate a cambiare il filtro MIDI del program change in "n" o "s" (vedi "Pagina 9: MIDI filter" a pagina 157).

RIFERIMENTO

7. Modo Arrangement Play

I parametri memorizzati

Gli arrangiamenti possono essere modificati, cambiando stile, programmi, pan, volume, trasposizione (tasti TRANSPOSE e OCTAVE), stato delle sezioni Keyboard Mode, Keyboard Assign, Chord Scanning, stato dei tasti ENSEMBLE e SUSTAIN.

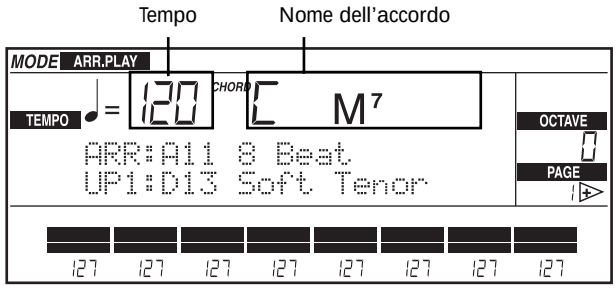
Tutti questi parametri (eccetto lo stile e i programmi delle tracce di accompagnamento, vedi schema a pagina 25) possono essere memorizzati anche nei Keyboard Set. Oltre a questi parametri, i Keyboard Set memorizzano anche lo stato della sezione VOCAL/GUITAR (pagine 14-23 del modo Arrangement Play).

Dopo aver eseguito le modifiche, potete salvare i parametri in un Arrangement USER o in un Keyboard Set. Premete:

- REC/WRITE/LYRICS per richiamare la "Pagina 25: Write Arrangement" (vedi pagina 92) e salvare la configurazione in un arrangiamento, oppure
- REC/WRITE/LYRICS + un tasto della sezione KEYBOARD SET per richiamare la "Pagina 26: Write Keyboard Set" (vedi pagina 93) e salvare la configurazione in un Keyboard Set.

Tempo e riconoscimento accordi

Tempo ed accordi riconosciuti sono sempre mostrati nella parte superiore del display.



♩ = (Tempo)

[40...240]

Regolate il tempo con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). In alternativa, potete definire il tempo battendolo su TAP TEMPO.

40-240	Tempo metronomico espresso in BPM (Beat Per Minuto).
EXT	Sincronismo esterno. Selezionato automaticamente se il parametro Clock nel modo Disk/Global (vedi pagina 153) è posto a MIDI IN 1 o MIDI IN 2. Start/Stop e tempo vengono controllati da un dispositivo esterno collegato via MIDI (sequencer, tastiere).

Nome degli accordi

Gli accordi controllano i pattern dell'arrangiamento. Quando lo strumento riconosce un accordo, la sigla di quest'ultimo appare nel display, in notazione anglosassone:

Inglese	Italiano
A	La
B	Si
C	Do
D	Re
E	Mi
F	Fa
G	Sol

Le note per il riconoscimento accordi devono essere suonate sulla tastiera di iS35, nella zona del riconoscimento accordi, o ricevute sui canali speciali Global, Chord 1 e Chord 2 (vedi "I canali speciali" a pagina 55).

Le note per il riconoscimento accordi che arrivano sui canali Chord 1 e Chord 2 non hanno limiti di estensione. Le note suonate sulla tastiera (e quelle che arrivano sul canale Global) sono influenzate dallo split point e dallo stato della sezione CHORD SCANNING.

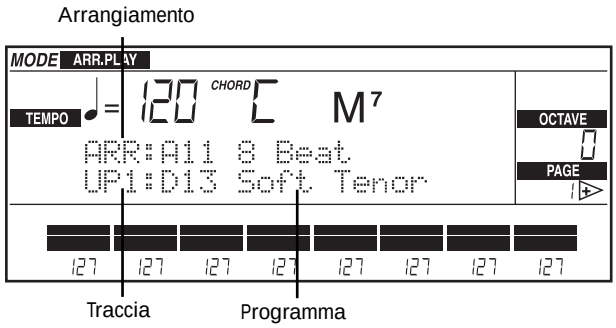
- Chord Scanning LOWER: accordo riconosciuto al di sotto dello split point. Il modo di riconoscimento dipende dal parametro “ChordRecog (Chord recognition mode)” (vedi pagina 164).
- Chord Scanning UPPER: accordo riconosciuto al di sopra dello split point. Il modo di riconoscimento è sempre “Fingered 2” (vedi pagina 164), che richiede accordi di almeno tre note.
- Chord Scanning FULL: accordo riconosciuto lungo l’intera estensione. Il modo di riconoscimento è sempre “Fingered 2” (vedi pagina 164), che richiede accordi di almeno tre note.

Per programmare lo split point, tenete premuto il tasto SPLIT POINT e suonate la nota da programmare come split point.

L’accordo riconosciuto resta in memoria anche se si cambia arrangiamento mentre l’accompagnamento sta suonando. Potete reinizializzare il riconoscimento accordi disattivando MEMORY-CHORD, selezionando un arrangiamento ad accompagnamento fermo, o premendo RESET.

Pagina 1: Controllo dell’esecuzione

Premete il tasto ARR.PLAY per accedere al modo Arrangement Play. In questa pagina potete selezionare l’arrangiamento e assegnare i programmi alle tracce.



ARR (Arrangiamento)

[A11…A88, B11…B88, U11…U88]

Il display mostra il banco, il numero e il nome dell’arrangiamento selezionato. Selezionate l’arrangiamento con i tasti della sezione ARRANGEMENT (vedi “Selezionare un arrangiamento” a pagina 34). Selezionate un banco (A, B, USER), poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici. Se l’arrangiamento è nello stesso banco, è sufficiente comporre il numero a due cifre.

Arrangement Preview. In alternativa, potete premere uno dei tasti BANK, eventualmente digitare il numero delle decine, scorrere l’elenco degli arrangiamenti con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota), e selezionare premendo ENTER / YES.

Se scegliete un nuovo arrangiamento durante l’esecuzione, il nuovo arrangiamento inizierà a suonare dall’inizio della battuta successiva, e il tempo cambierà a partire da quella battuta. Se non volete che il tempo cambi passando da un arrangiamento all’altro, premete il tasto TEMPO per accendere il suo led.

Se volete che selezionando un arrangiamento vengano cambiati anche i programmi della tastiera, fate accendere il led di SINGLE TOUCH.

Potete selezionare gli arrangiamenti anche mediante un interruttore a pedale tipo Korg PS-1 o PS-2, o un controller esterno EC5 (opzionali). Per maggiori informazioni vedi “Pagina 14: Assignable pedal / switch” o “Pagina 15: Controller esterno EC5” nel modo Disk / Global.

Traccia

[DRUM, PERC, BASS, ACC1…ACC3, UP1, LOW / UP2]

Selezionate la traccia da modificare con i tasti VOLUME / PROGRAM. I tasti sono disposti in coppie, e uno qualsiasi dei due tasti della coppia seleziona la traccia. Il nome della traccia è serigrafato sopra ogni coppia di tasti.

Nota: Le tracce Upper 2 e Lower si escludono a vicenda.

- Per selezionare la traccia Upper 1 premete uno dei tasti UPP1.
- Per selezionare la traccia Upper 2 premete uno dei tasti LOW / UPP2 e attivate UPPER2 nella sezione KEYBOARD ASSIGN.
- Per selezionare la traccia Lower premete uno dei tasti LOW / UPP2, attivate SPLIT nella sezione KEYBOARD MODE, e attivate LOWER nella sezione KEYBOARD ASSIGN.

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr28]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement. I programmi delle tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) sono memorizzati anche nel Keyboard Set]

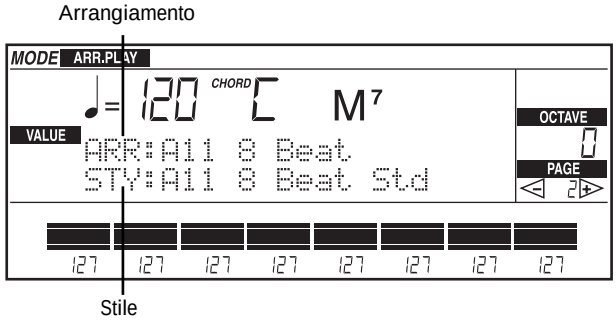
Prima di scegliere un programma, selezionate la traccia a cui assegnarlo (se non è già selezionata). Selezionate il programma con i tasti della sezione PROGRAM (vedi "Cambiare i suoni delle tracce di tastiera" a pagina 38). Selezionate un banco (A, B, C, D, E, F-USER / DRUM), poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici. Se il programma è nello stesso banco, è sufficiente comporre il numero a due cifre.

Program Preview. In alternativa, potete premere uno dei tasti BANK, eventualmente digitare il numero delle decine, scorrere l'elenco dei programmi con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota), e selezionare premendo ENTER / YES.

Per selezionare un programma Drum (Dr11–28), premete ripetutamente il tasto F(USER / DRUM) nella sezione PROGRAM, finché non appare la sigla "Dr", poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici.

Pagina 2: Selezione dello Style

In questa pagina potete selezionare lo stile richiamato dall'arrangiamento. Lo stile contiene i pattern suonati dall'arrangiamento. Per cambiare i programmi delle tracce di accompagnamento, vedi "Pagina 3: Programmazione delle tracce (1)" a pagina 71.



ARR (Arrangiamento)

[A11…A88, B11…B88, U11…U88]

Per informazioni sulla selezione degli arrangiamenti, vedi "Pagina 1: Controllo dell'esecuzione".

Nota: In questa pagina non è possibile selezionare un arrangiamento.

STY (Style)

[A11…A88, B11…B58, U11…U28]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement]

Selezionate lo stile con i tasti della sezione ARRANGEMENT. Selezionate un banco (A, B), poi componete un numero a due cifre con i tasti NUMBER. Gli stili dei banchi A e B sono in totale 128, quindi potete selezionare A11-A88 e B11-B88.

Se volete selezionare uno stile caricato da dischetto, scegliete il banco USER, e componete un numero a due cifre con i tasti NUMBER. Gli stili USER sono 16, quindi potete selezionare U11-U28.

In alternativa, potete selezionare lo stile con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).

Se cambiate lo stile mentre l'accompagnamento è fermo, alle tracce di accompagnamento vengono assegnati i programmi dello stile, le trasposizioni vengono annullate e il parametro "Wrap around" viene posto a ORG. Per maggiori informazioni su questi parametri, vedi "Pagina 4: Programmazione delle tracce (2)" a pagina 72.

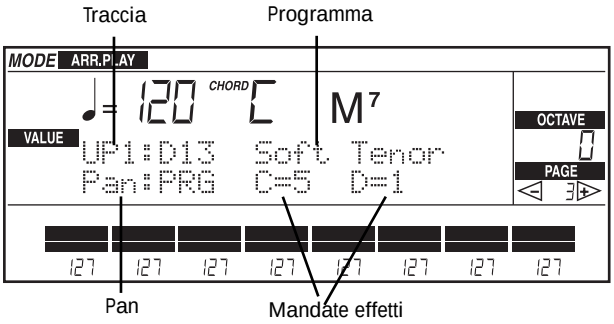
Se cambiate lo stile mentre l'accompagnamento sta suonando, i pattern di accompagnamento cambiano, mentre i programmi e i parametri delle tracce non cambiano. Se il led di TEMPO è spento, viene selezionato il tempo del nuovo stile.

Per creare un nuovo arrangiamento, selezionate uno stile che si avvicini a ciò che avete in mente, poi cambiate programmi, volume, pan, tempo, effetti. Infine, salvate il nuovo arrangiamento nel banco USER. Stili e arrangiamenti USER restano in memoria anche a strumento spento.

Potete selezionare gli stili anche mediante un interruttore a pedale o un controller esterno EC5 (opzionali). Per maggiori informazioni vedi "Pagina 14: Assignable pedal / switch" o "Pagina 15: Controller esterno EC5" nel modo Disk / Global.

Pagina 3: Programmazione delle tracce (1)

In questa pagina potete scegliere, per ognuna delle otto tracce dell'arrangiamento, il programma (suono), il pan (posizione nel fronte stereo), la mandata degli effetti (livello del segnale inviato agli effetti).



Traccia

[DRUM, PERC, BASS, ACC1…ACC3, UP1, LOW/UP2]

Per informazioni sulla selezione delle tracce, vedi "Pagina 1: Controllo dell'esecuzione".

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr28]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement. I programmi delle tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) sono memorizzati anche nel Keyboard Set]

Per informazioni sulla selezione dei programmi, vedi "Pagina 1: Controllo dell'esecuzione".

Pan (Canali A e B)

[OFF, L15…L01, CENT, R01…R15, PROG]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement. Il pan delle tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) è memorizzato anche nel Keyboard Set]

Posizione della traccia nel panorama stereo. Il pan corrisponde ai canali A e B della generazione sonora interna (vedi il capitolo "Effetti"). Normalmente, i canali A e B costituiscono il segnale diretto (A=Left, B=Right). Se la configurazione degli effetti non è Parallel 3, i canali A e B possono funzionare da mandata effetti. Vedi "Pagina 11: Configurazione degli effetti".

CNT	Al centro.
Valori L	A sinistra (canale Left, A).
Valori R	A destra (canale Right, B).
OFF	La traccia non esce sui canali A e B.
PRG	È usato il pan del programma.

C=/D= (Mandate effetti, canali C e D)

[0…9, P]

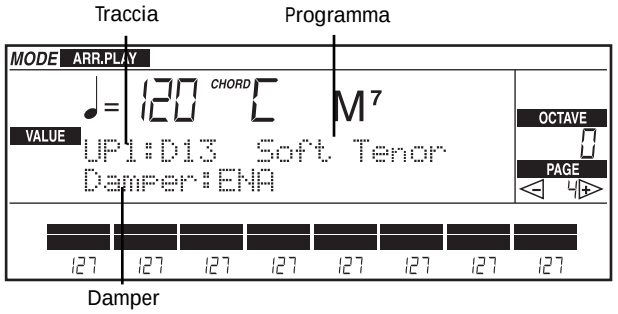
[Parametro memorizzato nell'Arrangement. La mandata delle tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) è memorizzata anche nel Keyboard Set]

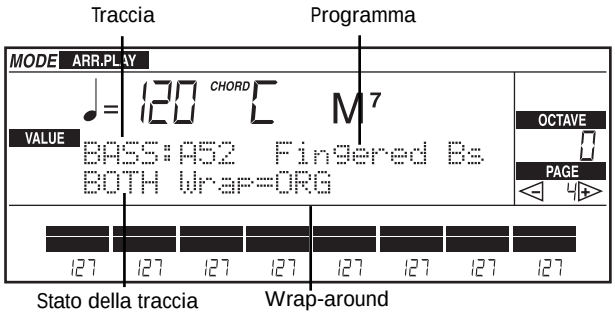
Livello del segnale inviato agli effetti. Normalmente, il canale C è la mandata al riverbero, il canale D la mandata all'effetto modulante (chorus, flanger...). Se la configurazione degli effetti non è Parallel 3, i canali C e D possono funzionare in modo diverso. Vedi "Pagina 11: Configurazione degli effetti".

0-9	Livello dell'effetto. A 0 la traccia non esce sui canali C/D.
P	È usato il livello del programma.

Pagina 4: Programmazione delle tracce (2)

Programmazione del pedale damper e di parametri riguardanti la zona di tastiera (ottava, wrap around) per ogni traccia dell'arrangiamento. I parametri possono differire a seconda della traccia selezionata (traccia di tastiera, o traccia di accompagnamento).





Traccia

[DRUM, PERC, BASS, ACC1…ACC3, UP1, LOW/UP2]

Per informazioni sulla selezione delle tracce, vedi "Pagina 1: Controllo dell'esecuzione".

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr44]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement. I programmi delle tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower) sono memorizzati anche nel Keyboard Set]

Per informazioni sulla selezione dei programmi, vedi "Pagina 1: Controllo dell'esecuzione".

Damper

[DIS, ENA]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

Abilita o disabilita l'effetto di damper sulle tracce di tastiera. Questo parametro appare solo se è selezionata la traccia UP1 o LOW / UP2.

ENA	Abilitato.
DIS	Disabilitato.

Stato della traccia

[OFF, INT, EXT, BOTH]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement]

Questo parametro determina se la traccia deve essere suonata dal generatore sonoro interno e/o da uno strumento esterno collegato via MIDI. Appare solo se è selezionata una delle tracce DRUM, PERC, BASS, o ACC1–ACC3.

OFF	La traccia non suona.
INT	La traccia suona solo il generatore sonoro interno, e non trasmette dati alla presa MIDI OUT.
EXT	La traccia non viene suonata dal generatore sonoro interno, ma trasmette dati ai dispositivi esterni tramite la presa MIDI OUT.
BOTH	La traccia viene suonata dal generatore sonoro interno, e trasmette dati alla presa MIDI OUT.

Wrap (punto di wrap-around)

[ORG, 1…12]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement]

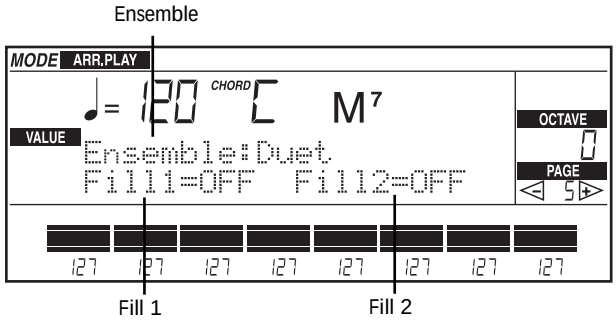
Il wrap-around è il limite di estensione superiore delle tracce di accompagnamento. I pattern di accompagnamento vengono trasposti a seconda dell'accordo riconosciuto. Se l'accordo è troppo alto, le tracce di accompagnamento potrebbero suonare in un registro troppo acuto, e quindi innaturale. Se però raggiungono il punto di wrap-around, esse vengono automaticamente trasposte un'ottava sotto. Questo parametro appare solo quando vengono selezionate le tracce BASS o ACC1–3.

Per ogni traccia, il wrap-around può essere programmato **in intervalli di semitono** fino ad un **massimo di 12 semitoni**, relativamente alla tonica dell'accordo. Questo valore rappresenta l'intervallo tra la tonalità della Chord Variation e il punto di wrap-around. È meglio non programmare tutte le tracce sullo stesso punto di wrap-around, per evitare che saltino tutte di ottava nello stesso momento. Per cercare il miglior punto di wrap-around per la traccia in edit, ponete in mute tutte le altre tracce e sperimentate.

ORG	La traccia usa il punto di wrap-around dello stile.
1-12	Numero di semitoni relativo alla tonalità della Chord Variation.

Pagina 5: Ensemble / Cambio di variazione

In questa pagina potete scegliere il tipo di Ensemble, e collegare i tasti FILL ad una variazione.



Ensemble

[DUET…REED ENS]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

Programma la funzione Ensemble, attivata dal tasto ENSEMBLE. Questa funzione aggiunge alla melodia della mano destra le note di armonia suonate con la mano sinistra.

DUET	Aggiunge alla melodia una nota.
CLOSE	Armonizza la melodia con un accordo con note in posizione stretta.
OPEN 1	Armonizza la melodia con un accordo con note in posizione lata.
OPEN 2	Come il precedente, ma con un diverso algoritmo.
OCTAVE	Aggiunge alla melodia una o più ottave.
POWER ENS	Aggiunge alla melodia la quinta e l'ottava, armonizzazione tipica dell'hard rock.
FOURTHS	Aggiunge alla melodia una quarta e una settima minore (due quarte sovrapposte), armonizzazione tipica del jazz.
BLOCK	Armonizzazione "a blocco", tipica del piano jazz classico.
BRASS ENS	Armonizzazione da sezione di ottoni (brass).
REED ENS	Armonizzazione da sezione di ance (reed).

Fill 1 / Fill 2

[OFF, 1&2…3&4, UP, DOWN]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement]

Questi parametri determinano la variazione da selezionare al termine del fill-in. Fill 1 programma il tasto FILL [1] e Fill 2 programma il tasto FILL [2].

OFF	Al termine del fill-in suona la variazione di partenza.
Valori 1&2–3&4	Ogni volta che il fill-in termina, viene selezionata una delle due variazioni indicate. Per esempio, se il parametro Fill 1 è posto a "2&3", dopo la prima esecuzione del fill-in 1 viene selezionata la variazione 2, dopo la seconda esecuzione del fill-in viene selezionata la variazione 3.
UP e DOWN	Rispettivamente, incrementano o decrementano il numero di varia-

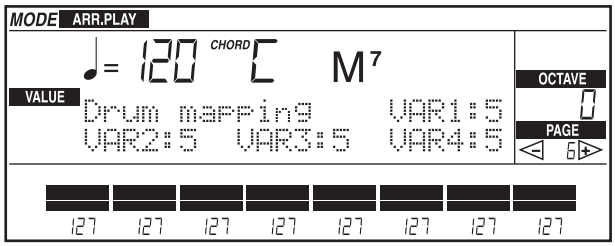
zione. Per esempio, se il parametro Fill 1 è posto a UP, partendo dalla variazione 1, dopo il fill-in 1 viene selezionata la variazione 2... Dopo la variazione 4 viene selezionata la variazione 1, prima della variazione 1 viene selezionata la variazione 4. Il ciclo è questo:

2→3→4→1→2→...

Pagina 6: Drum Mapping

La funzione Drum Mapping permette di modificare con una sola azione la parte di batteria dello Style. Il Drum Mapping sostituisce alcuni strumenti nel kit di batteria, senza cambiare le note.

Le impostazioni valgono per il solo Arrangement selezionato, e vengono memorizzate salvando le modifiche in un nuovo Arrangement USER (vedi "Pagina 25: Write Arrangement" a pagina 92).



Drum mapping VAR1…VAR4

[1…8]

[Parametro memorizzato nell'Arrangement]

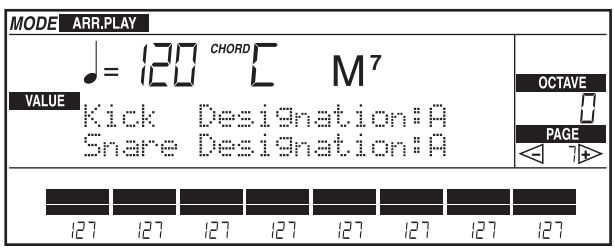
Drum Map selezionato. Si può scegliere un diverso Drum Map per ognuna delle Variation dello Style. Ci sono otto Drum Map (1…8). Il Drum Map 5 corrisponde alla programmazione originale del pattern.

Pagina 7: Kick & Snare Designation

[Parametri memorizzati nell'Arrangement]

La funzione Kick & Snare Designation permette di cambiare con una sola azione il Bass Drum (Kick) e lo Snare Drum (Snare) programmati, con un Bass Drum o uno Snare Drum diversi, appartenenti allo stesso drum kit.

Le impostazioni valgono per il solo Arrangement selezionato, e vengono memorizzate salvando le modifiche in un nuovo Arrangement USER (vedi "Pagina 25: Write Arrangement" a pagina 92).



Kick designation

[A…D]

Designation per il Bass Drum (Kick). Ci sono quattro Designation (A…D). La Designation A corrisponde alla programmazione originale del pattern.

Snare designation

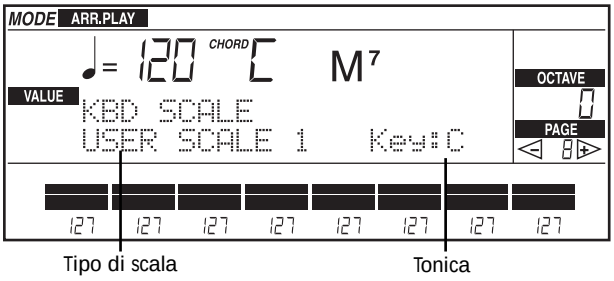
[A…D]

Designation per lo Snare Drum. Ci sono quattro Designation (A…D). La Designation A corrisponde alla programmazione originale del pattern.

Pagina 8: Keyboard scale

[Parametri memorizzati nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

In questa pagina potete scegliere la scala (o temperamento) che l'arrangiamento assegna automaticamente alle tracce di tastiera quando viene selezionato. Le tracce dell'accompagnamento usano sempre, invece, la Main Scale programmata nel Global (vedi pagina 166).



Tipo di scala

[EQUAL TEMP…USER SCALE 14]

EQUAL TEMP. Temperamento equabile. Scala normalmente usata ai nostri giorni nella musica di tradizione occidentale. Consiste di 12 semitoni assolutamente identici.

EQUAL TEMP. 2 Come la precedente, ma con alcune irregolarità nell'intonazione, per consentire una più realistica imitazione degli strumenti acustici.

PURE MAJOR Gli accordi maggiori della tonalità selezionata sono perfettamente accordati.

PURE MINOR Gli accordi minori della tonalità selezionata sono perfettamente accordati.

ARABIC Scala araba, con quarti di tono. Il parametro Key deve essere posto a C per la scala "rast C/bayati D", a D per la "rast D/bayati E", ad F per la "rast F/bayati G", a G per la "rast G/bayati A", ad A# per la "rast Bb/bayati C".

PYTHAGOREAN Scala Pitagorica, basata sulle teorie dell'antica Grecia. Adatta all'esecuzione di melodie.

WERCKMEISTER Scala dell'età tardo-barocca/classica.

KIRNBERGER Scala clavicembalistica del XVIII secolo.

SLENDRO Scala del gamelan indonesiano. L'ottava è suddivisa in 5 note (C, D, F, G, A). Le note rimanenti suonano note del temperamento equabile.

PELOG Scala del gamelan indonesiano. L'ottava è suddivisa in 7 note (tutte le note bianche, se al parametro Key è assegnata la tonica C). Le note nere suonano note del temperamento equabile.

USER SCALE 1...14 Una della quattordici scale create dall'utente a "Pagina 21: User scale" del modo Disk/Global.

Nota: Quando è selezionata una scala diversa da Equal Temperament o Equal Temperament 2, l'uso dei tasti TRANSPOSE può causare errori nel riconoscimento accordi.

Key (Tonica)

[C…B]

Questo parametro seleziona la tonalità, per quelle scale in cui sia necessario indicare anche la tonalità.

Pagina 9: Selezione degli effetti

[Parametri memorizzati nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

Lo strumento incorpora due processori digitali di effetti per i suoni prodotti dal generatore sonoro interno. In questa pagina potete scegliere gli effetti assegnati all'arrangiamento e attivarli o disattivarli. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 10: Modulazione degli effetti

[Parametri memorizzati nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

In questa pagina potete collegare gli effetti a dei controlli, che permettono di "modularne" dinamicamente l'intensità. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 11: Configurazione degli effetti

[Parametri memorizzati nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

In questa pagina potete scegliere la configurazione degli effetti dell'arrangiamento, e programmare pan e livello dei canali C e D. Pan e mandata delle tracce dell'arrangiamento vanno programmati a "Pagina 3: Programmazione delle tracce (1)". Per maggiori informazioni, vedi pagina 195.

Pagina 12: Parametri dell'effetto 1

Pagina 13: Parametri dell'effetto 2

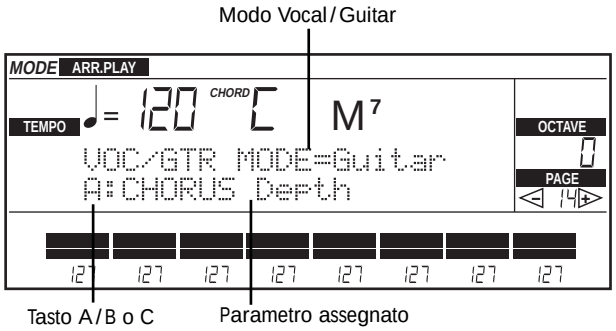
[Parametri memorizzati nell'Arrangement e nel Keyboard Set]

Queste pagine contengono i parametri degli effetti selezionati a "Pagina 9: Selezione degli effetti", validi per l'arrangiamento selezionato. I parametri contenuti in queste pagine dipendono dagli effetti selezionati. Per maggiori informazioni sulla programmazione degli effetti, vedi pagina 196.

Pagina 14: Modo Vocal / Guitar / Parametri assegnati

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Questa pagina permette di scegliere il modo di funzionamento della sezione VOCAL / GUITAR. Permette inoltre di scegliere il funzionamento del potenziometro A / B e del tasto C della sezione VOCAL / GUITAR.



VOC / GTR MODE

[Guitar / Vocal]

Modo di funzionamento della sezione VOCAL / GUITAR. "Guitar" va selezionato quando si collega una chitarra, mentre "Vocal" va selezionato quando si collega un microfono.

Nota: Gli effetti della sezione VOCAL / GUITAR cambiano a seconda che sia selezionato il modo Vocal o Guitar.

A, B, C

[A, B, C]

Selezione della funzione da programmare. "A" e "B" sono funzioni assegnate al potenziometro A / B. Si può commutare il funzionamento del potenziometro A / B tra il modo A e il modo B premendo il tasto A / B.

"C" è la funzione assegnata al tasto C, che agisce come "mute" dell'intera sezione VOCAL / GUITAR, dei soli effetti o della sola armonizzazione.

Parametro assegnato (A / B, modo Vocal)

[TUTTI I PARAMETRI VOCAL]

Parametro assegnato alla funzione A del potenziometro A / B, in modo Vocal.

Parametro assegnato (C, modo Vocal)

[Vocal / Guitar Mute, Effect Mute, Harmony&Fx Mute, Harmony Mute]

Parametro assegnato al tasto C in modo Vocal.

Voc / Gtr Mute	Mute della sezione Vocal / Guitar.
Effect Mute	Mute degli effetti della sezione Vocal / Guitar.
Harmony&Fx Mute	Mute di armonizzatore ed effetti della sezione Vocal / Guitar.
Harmony Mute	Mute dell'armonizzatore della sezione Vocal / Guitar.

Parametro assegnato (A / B, modo Guitar)

[TUTTI I PARAMETRI GUITAR]

Parametro assegnato alla funzione A del potenziometro A / B, in modo Guitar.

Parametro assegnato (C, modo Guitar)

[Vocal / Guitar Mute, Effect Mute]

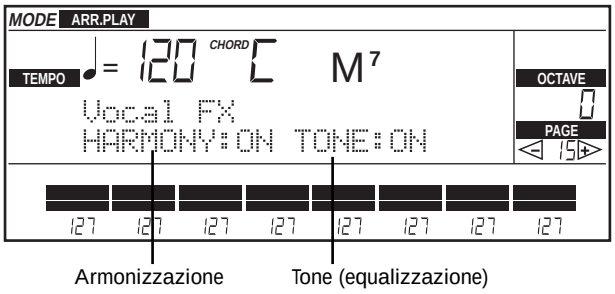
Parametro assegnato al tasto C in modo Guitar.

Voc / Gtr Mute	Mute della sezione Vocal / Guitar.
Effect Mute	Mute degli effetti della sezione Vocal / Guitar.

Pagina 15: Effetti Vocal (1) (modo Vocal)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Prima pagina di selezione degli effetti per il modo di funzionamento Vocal della sezione VOCAL / GUITAR.



HARMONY

[OFF / ON]

Attiva / disattiva l'armonizzazione della parte vocale, utilizzabile nei modi Arrangement Play, Backing Sequence e Song Play.

Le note per l'armonizzazione devono essere ricevute da una particolare zona di tastiera, o da un canale MIDI dedicato, diverso per ogni modo operativo.

Per maggiori informazioni, vedi le seguenti pagine del modo Disk / Global:

- "Pagina 10: Arrangement Harmony" a pagina 158
- "Pagina 11: Backing Sequence Harmony" a pagina 158
- "Pagina 12: Song Play Harmony" a pagina 159.

TONE

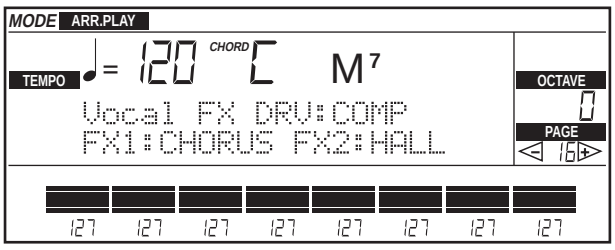
[OFF / ON]

Attiva / disattiva la sezione Tone (equalizzatore). Per la programmazione vedi pagina 79.

Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Seconda pagina di selezione degli effetti per il modo Vocal della sezione VOCAL / GUITAR.



DRV

[OFF, COMP]

Tipo di effetto Drive, che consiste in un compressore. Il compressore restringe la dinamica della voce, riducendo da una parte il rumore ambiente e le sibilanti ("s", "f"), dall'altra le dinamiche eccessive, come le esplosive ("p", "t").

Per la programmazione vedi pagina 80.

FX1

[OFF, CHORUS, DELAY]

Tipo di effetto 1 (chorus, delay). Questo tipo di effetti va usato per aumentare il senso di profondità del suono. Il delay crea una distanza fra il suono originale e la sua riflessione dalle pareti, mentre il chorus rende il suono più morbido, e sembra moltiplicarlo nello spazio.

Per la programmazione vedi pagina 81.

FX2

[OFF, HALL, ROOM]

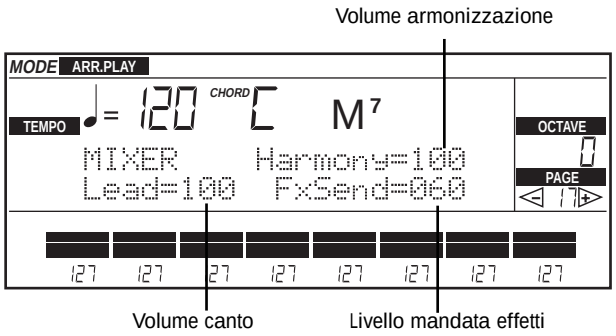
Tipo di effetto 2 (riverbero). Questo tipo di effetti inserisce il suono in un particolare ambiente. Per esempio, se si sta cantando in una stanza molto asciutta, assolutamente priva di riverbero, si può aggiungere uno di questi effetti per dare l'impressione di cantare in una stanza o in una sala da concerto con forti riflessioni.

Per la programmazione vedi pagina 82.

Pagina 17: Mixer (modo Vocal)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

In questa pagina viene programmato il mixaggio della sezione VOCAL / GUITAR (modo Vocal).



Harmony

[0...127]

Livello delle note di armonizzazione.

Lead

[0...127]

Livello del microfono (segnale diretto).

FxSend

[0...127]

Mandata dell'effetto. Corrisponde al livello del segnale, in ingresso dalla presa VOCAL / GTR, inviato agli effetti FX1 e FX2.

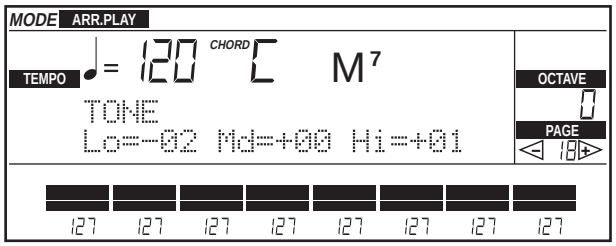
Pagina 18: Programmazione Tone (modo Vocal)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Questa pagina contiene la programmazione dell'effetto Tone selezionato a "Pagina 15: Effetti Vocal (1) (modo Vocal)" (vedi pagina 78).

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro TONE non è posto ad OFF a "Pagina 15: Effetti Vocal (1) (modo Vocal)".

La sezione Tone è costituita da un equalizzatore a tre bande fisse. Le tre bande sono Lo, Md, Hi.



Lo

[-15...0...+15]

Banda delle frequenze basse. Con valori positivi la banda viene enfatizzata (aumento di livello), con valori negativi viene attenuata (riduzione di livello).

Md

[-15...0...+15]

Banda delle frequenze medie. Con valori positivi la banda viene enfatizzata (aumento di livello), con valori negativi viene attenuata (riduzione di livello).

Hi

[-15...0...+15]

Banda delle frequenze alte. Con valori positivi la banda viene enfatizzata (aumento di livello), con valori negativi viene attenuata (riduzione di livello).

Pagina 19: Programmazione Drive (modo Vocal)

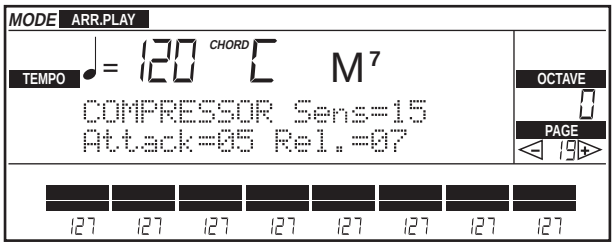
[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Questa pagina contiene la programmazione dell'effetto DRV (Drive) selezionato a "Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)".

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro DRV non è posto ad OFF a "Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)".

Compressor

Il compressore restringe la dinamica della voce, riducendo da una parte il rumore ambiente e le sibilanti ("s", "f"), dall'altra le dinamiche eccessive, come le esplosive ("p", "t").



Sens (Sensitivity)

[0...30]

Sensibilità. Con valori bassi, il compressore elimina solo i suoni a livello meno elevato (rumore di fondo, sibilanti, esplosive). Con valori elevati, il compressore taglia anche suoni di livello più alto (note "sporche").

Attack

[0...10]

Rapidità con cui il compressore entra in azione.

Rel. (Release)

[0...10]

Rapidità con cui il compressore si disattiva.

Pagina 20: Programmazione FX1 (modo Vocal)

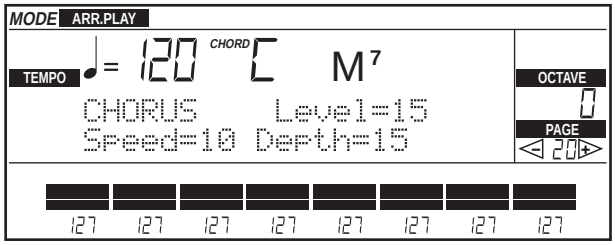
[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

In questa pagina appaiono i parametri dell'effetto FX1 selezionato a "Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)". I parametri sono diversi, a seconda dell'effetto selezionato.

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro FX1 a "Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)" non è posto ad OFF.

Chorus

Il chorus è un delay modulato da un LFO (Low Frequency Oscillator, oscillatore a bassa frequenza), e produce una leggera variazione dell'intonazione, che combinata con il segnale diretto dà la sensazione di un insieme di strumenti omogenei che suonino all'unisono. Il chorus rende il suono più ampio e profondo.



Nota: L'effetto del chorus non è avvertibile se (1) il segnale in uscita è prelevato in mono (sola uscita L/MONO), o se (2) il segnale è prelevato in stereo (uscite L&R), ma nel mixer esterno il pan dei due canali ha la stessa impostazione. Perché il chorus sia avvertibile, occorre prelevare il segnale in stereo, e ruotare i potenziometri del pan nei due canali in direzione opposta.

Level

[0…30]

Livello del chorus.

Speed

[0…30]

Velocità di modulazione del chorus.

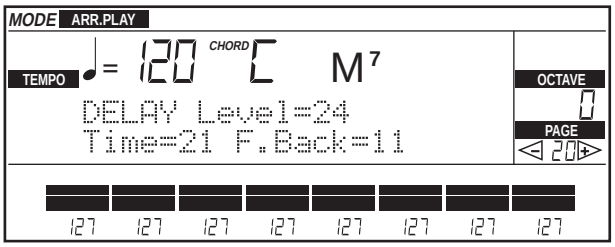
Depth

[0…30]

Intensità del chorus.

Delay

Il delay (ritardo), manda in feedback il segnale effettato all'ingresso del delay, creando delle ripetizioni della nota originale. Ogni ripetizione ha un livello sonoro inferiore rispetto alla precedente, fino all'estinzione del suono.



Level

[0…30]

Livello del delay.

Time

[0…30]

Tempo di delay. Determina la durata di ogni ripetizione.

F.Back (FeedBack)

[0…30]

Il feedback (rientro del segnale ribattuto nel delay) determina il numero di ripetizioni. Valori bassi producono poche ripetizioni, mentre valori elevati producono diverse ripetizioni (fino all'auto-oscillazione, che produce ripetizioni all'infinito).

Pagina 21: Programmazione FX2 (modo Vocal)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

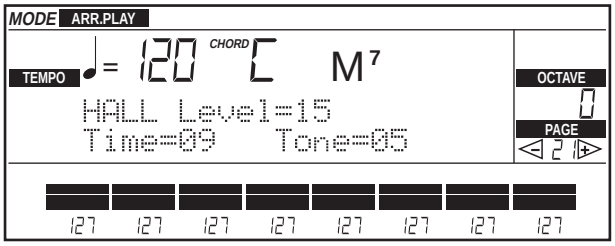
In questa pagina appaiono i parametri dell'effetto FX2 selezionato a "Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)". I parametri sono diversi, a seconda dell'effetto selezionato.

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro FX2 a "Pagina 16: Effetti Vocal (2) (modo Vocal)" non è posto ad OFF.

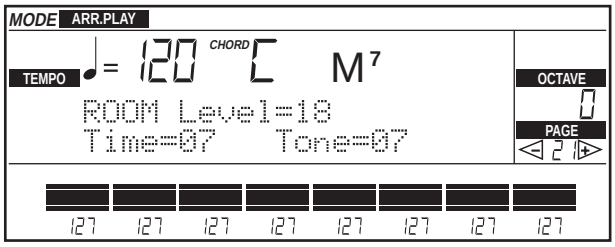
Gli FX2 del modo Vocal sono effetti di riverbero.

Hall, Room

Il riverbero Hall simula le rifrazioni del suono in una sala da concerto.



Il riverbero Room simula le rifrazioni del suono in una stanza di dimensioni minori.



Level

[0…30]

Livello del riverbero.

Time

[0…30]

Durata del riverbero.

Tone

[0…30]

Timbro del riverbero. Questo parametro determina l'attenuazione delle alte frequenze. Con valori elevati si ha una maggiore attenuazione.

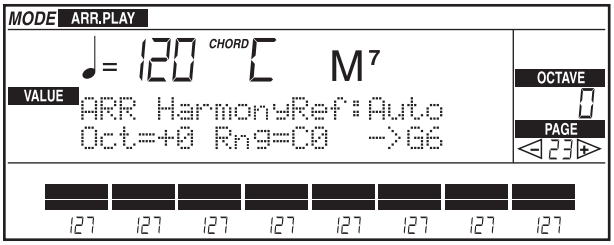
Pagina 22: (modo Vocal)

In modo Vocal, la pagina 22 non esiste.

Pagina 23: Arrangement Harmony Reference

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

L'armonizzatore vocale di iS35 (sezione VOCAL/GUITAR) preleva le note dell'armonia dalla tastiera e/o dal MIDI. Questa pagina permette di determinare l'origine delle note dell'armonia.



ARR HarmonyRef (Arrangement Harmony Reference)

[Auto, Global, MIDI]

Auto — Gli accordi dell'armonizzazione sono legati alla zona di riconoscimento accordi dell'accompagnamento automatico. Questa zona è determinata dalla sezione Chord Scanning (vedi "Tempo e riconoscimento accordi" a pagina 68). Per esempio, se il Chord Scanning è LOWER, le note di riferimento dell'armonizzazione vengono prelevate a sinistra dello split point.

Global — Le impostazioni sono quelle della "Pagina 10: Arrangement Harmony" del modo Disk/Global (vedi pagina 158).

MIDI — Gli accordi sono ricevuti via MIDI, sul canale programmato a "Pagina 10: Arrangement Harmony" del modo Disk/Global (vedi pagina 158). Le note suonate sulla tastiera integrata di iS35 non vengono inviate all'armonizzatore vocale. Questa impostazione consente di controllare l'armonizzazione con una tastiera diversa da quella integrata di iS35.

Oct (Octave)

[-3…0…+3]

Trasposizione di ottava delle note di armonizzazione. Per esempio, se si sceglie un range molto basso per riconoscere le note, ma si deve armonizzare una voce femminile molto acuta, questo parametro permette di innalzare l'intonazione delle note di armonizzazione per portarle alla stessa altezza della voce.

Range

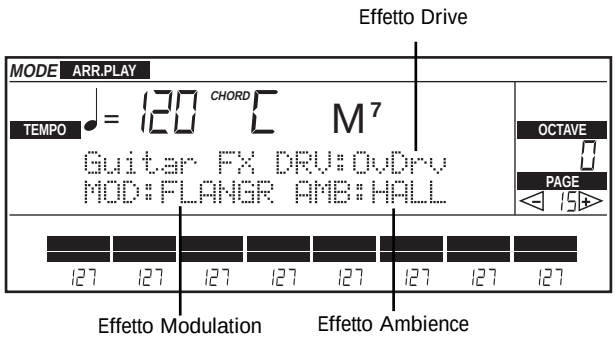
[C-1…G9]

Nota più bassa e nota più alta dell'area in cui sono trasportate le note dell'armonizzazione. Se si suona sulla tastiera una nota sopra o sotto quest'area, essa viene trasportata all'interno dell'area stessa. Il range minimo corrisponde ad un'ottava.

Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Prima pagina di selezione degli effetti per il modo Guitar della sezione VOCAL / GUITAR.



DRV

[OFF, OvDrv, DIST, COMP]

Tipo di effetto Drive. Questo tipo di effetti simula le funzioni di un preamplificatore per chitarra.

L'overdrive è una saturazione dal suono caldo e corposo. (Per la programmazione vedi pagina 86).

La distorsione è una saturazione simulata elettronicamente, più fredda e "ronzante". (Per la programmazione vedi pagina 87).

Il compressore restringe la dinamica dello strumento. Con valori bassi riduce il rumore ambiente e le note "sporche". Con valori alti taglia anche le note suonate in pianissimo. (Per la programmazione vedi pagina 87).

MOD

[OFF, CHORUS, FLANGR, PHASER, TRMOLO, PAN, PITCH, WAH]

Tipo di effetto Modulation. Questo tipo di effetti crea una modulazione nel suono, che sembra acquisire vita e senso di spazialità.

Il chorus aumenta il senso di profondità del suono, dando l'apparenza di una sua moltiplicazione nello spazio. Il suono viene inoltre reso più morbido. (Per la programmazione vedi pagina 88).

Il flanger è simile al chorus, ma varia ciclicamente il contenuto armonico del suono. (Per la programmazione vedi pagina 88).

Il phaser è simile al flanger, ma con una modulazione più veloce. Il segnale assume anche un senso di sottile stonatura. (Per la programmazione vedi pagina 88).

Il tremolo varia ciclicamente il volume, rendendo il suono tremolante. (Per la programmazione vedi pagina 89).

Il pan sposta ciclicamente il suono da un canale stereo all'altro. (Per la programmazione vedi pagina 89).

La pitch modulation (modulazione di intonazione) aggiunge una seconda nota trasposta alla nota originale. (Per la programmazione vedi pagina 89).

Il wah esalta gli armonici superiori del suono, rendendolo più nasale. (Per la programmazione vedi pagina 90).

AMB

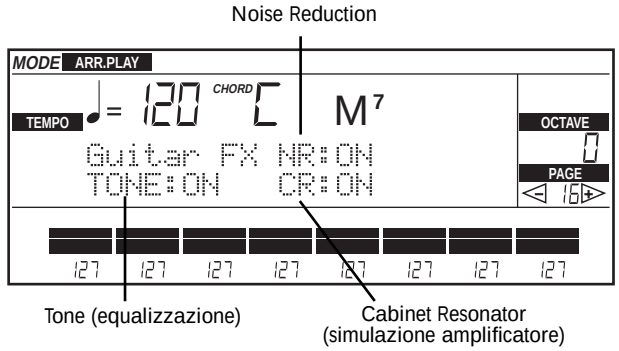
[OFF, DELAY, HALL, ROOM]

Tipo di effetto Ambience (delay / riverbero). Per la programmazione vedi pagina 90.

Pagina 16: Effetti Guitar (2) (modo Guitar)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Seconda pagina di selezione degli effetti per il modo di funzionamento Guitar della sezione VOCAL/GUITAR.



TONE

[OFF/ON]

Attiva/disattiva la sezione Tone (equalizzatore). Per la programmazione vedi pagina 86.

NR

[OFF/ON]

Attiva/disattiva la Noise Reduction (riduzione di rumore). Per la programmazione vedi pagina 91.

CR

[OFF/ON]

Attiva/disattiva il Cabinet Resonator (simulatore di amplificatore). Per la programmazione vedi pagina 91.

Pagina 17: (modo Guitar)

In modo Guitar, la pagina 17 non esiste.

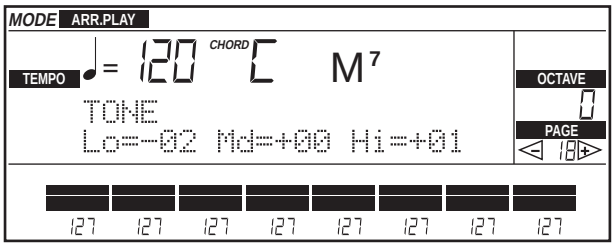
Pagina 18: Programmazione Tone (modo Guitar)

[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

Questa pagina contiene la programmazione dell'effetto Tone selezionato a "Pagina 16: Effetti Guitar (2) (modo Guitar)" (vedi pagina 78).

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro TONE non è posto ad OFF a "Pagina 16: Effetti Guitar (2) (modo Guitar)".

La sezione Tone è costituita da un equalizzatore a tre bande fisse. Le tre bande sono Lo, Md, Hi.



Lo

[-15…0…+15]

Banda delle frequenze basse. Con valori positivi la banda viene enfatizzata (aumento di livello), con valori negativi viene attenuata (riduzione di livello).

Md

[-15…0…+15]

Banda delle frequenze medie. Con valori positivi la banda viene enfatizzata (aumento di livello), con valori negativi viene attenuata (riduzione di livello).

Hi

[-15…0…+15]

Banda delle frequenze alte. Con valori positivi la banda viene enfatizzata (aumento di livello), con valori negativi viene attenuata (riduzione di livello).

Pagina 19: Programmazione Drive (modo Guitar)

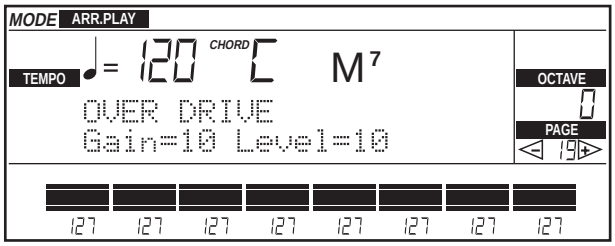
[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

In questa pagina appaiono i parametri dell'effetto DRV (Drive) selezionato a "Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)". I parametri sono diversi, a seconda dell'effetto selezionato.

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro DRV non è posto ad OFF a "Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)".

Overdrive

L'overdrive è una distorsione dal suono caldo e corposo, ottenuta simulando la saturazione dello stadio di preamplificazione dell'amplificatore.



Gain

[0…30]

Guadagno (saturazione dell'overdrive).

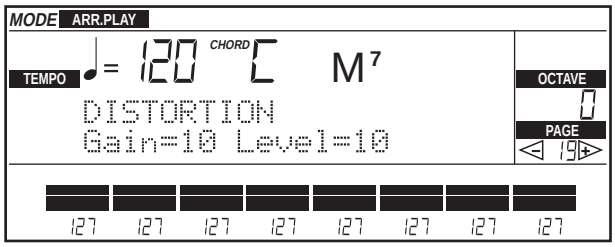
Level

[0…30]

Livello dell'effetto.

Distorsion

La distorsione è ottenuta simulando la saturazione del circuito di distorsione dell'amplificatore. Rispetto all'overdrive, il suono è più freddo e "ronzante".



Gain

[0…30]

Guadagno (saturazione della distorsione).

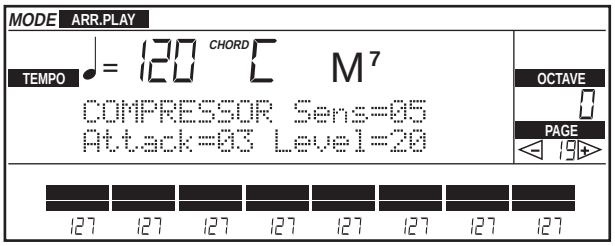
Level

[0…30]

Livello dell'effetto.

Compressor

Il compressore restringe la dinamica dello strumento, riducendo i picchi di segnale e aumentando il livello dei segnali di livello più basso. Con valori bassi riduce il rumore ambiente e le note "sporche". Con valori alti taglia anche le note suonate in pianissimo.



Sens (Sensitivity)

[0…30]

Sensibilità. Con valori bassi, il compressore taglia solo i suoni a livello meno elevato (tipicamente, il rumore di fondo e le note "sporche"). Con valori elevati, il compressore taglia anche suoni di livello più alto (note in piano o pianissimo).

Attack

[0…10]

Rapidità con cui il compressore entra in azione.

Level

[0…30]

Livello del compressore.

Pagina 20: Programmazione Modulation (modo Guitar)

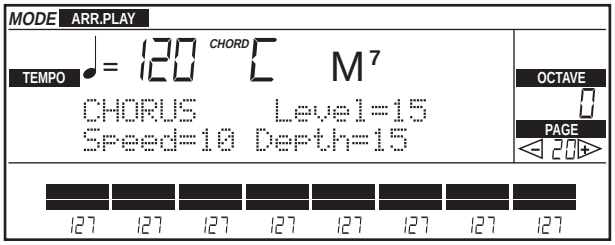
[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

In questa pagina appaiono i parametri dell'effetto MOD (Modulation) selezionato a "Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)". I parametri sono diversi, a seconda dell'effetto selezionato.

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro MOD a "Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)" non è posto ad OFF.

Chorus

Il chorus è un delay modulato da un LFO (Low Frequency Oscillator, oscillatore a bassa frequenza), e produce una leggera variazione dell'intonazione, che combinata con il segnale diretto dà la sensazione di un insieme di strumenti omogenei che suonino all'unisono. Il chorus rende il suono più ampio e profondo.



Nota: L'effetto del chorus non è avvertibile se (1) il segnale in uscita è prelevato in mono, o se (2) il segnale è prelevato in stereo, ma nel mixer esterno il pan dei due canali ha la stessa impostazione. Perché il chorus sia avvertibile, occorre prelevare il segnale in stereo, e ruotare i potenziometri del pan nei due canali in direzione opposta.

Level

[0…30]

Livello del chorus.

Speed

[0…30]

Velocità di modulazione del chorus.

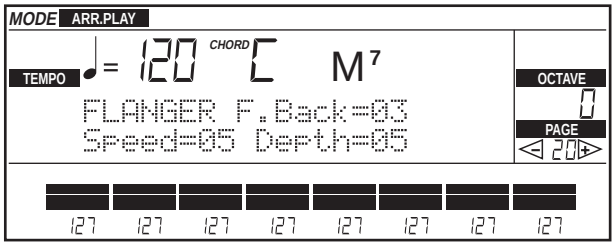
Depth

[0…30]

Intensità dell'effetto.

Flanger

Il flanger è simile al chorus, ma con un delay più corto. Il flanger varia ciclicamente il suo contenuto armonico, donandogli un senso ciclico di avvicinamento e allontanamento.



F.Back (Feedback)

[0…30]

Il feedback è la quantità di effetto che rientra nel flanger e viene modulato nuovamente.

Speed

[0…30]

Velocità di modulazione dell'effetto.

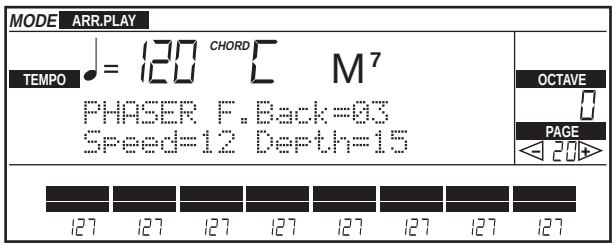
Depth

[0…30]

Intensità dell'effetto.

Phaser

Il phaser è simile al flanger, ma con una modulazione più veloce. Il segnale assume anche un senso di sottile stonatura.



F.Back (Feedback)

[0…30]

Il feedback è la quantità di effetto che rientra nel phaser e viene modulato nuovamente. Valori bassi producono poche ripetizioni, mentre valori elevati producono diverse ripetizioni (fino all'auto-oscillazione, che produce ripetizioni all'infinito).

Speed

[0…30]

Velocità di modulazione dell'effetto.

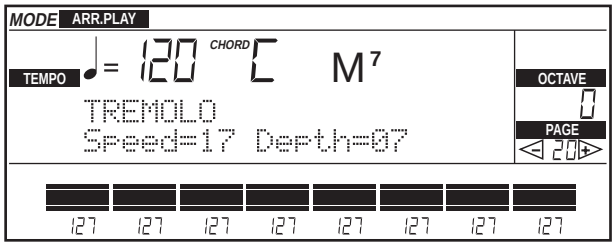
Depth

[0…30]

Intensità dell'effetto.

Tremolo

Il tremolo varia ciclicamente il volume, rendendo il suono tremolante.



Speed

[0…30]

Velocità di modulazione dell'effetto.

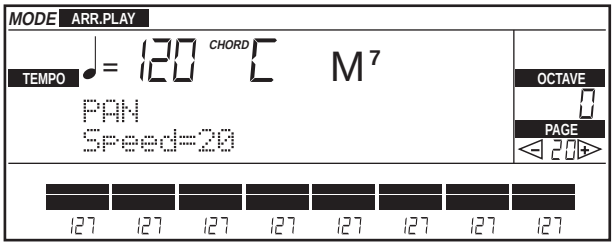
Depth

[0…30]

Intensità dell'effetto.

Pan

Il pan sposta ciclicamente il suono da un canale stereo all'altro.



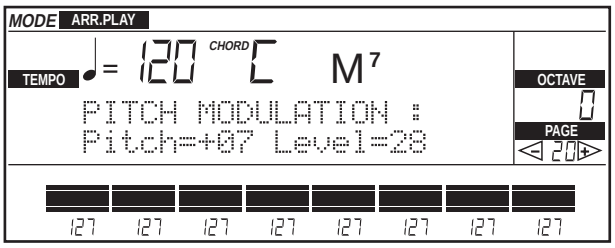
Speed

[0…30]

Velocità di modulazione dell'effetto.

Pitch modulation

La pitch modulation aggiunge alla nota originale una seconda nota, trasposta. Questo effetto è a volte definito "pitch shifter".



Pitch

[-24…0…+24]

Trasposizione della seconda nota, in semitoni.

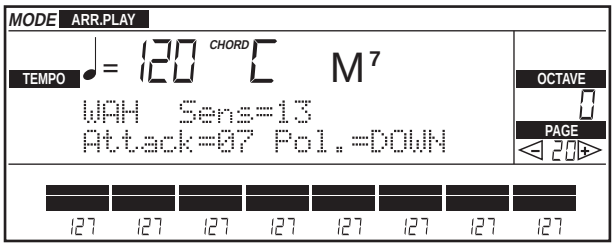
Level

[0…30]

Livello della seconda nota.

Wah

Il wah esalta gli armonici superiori del suono, rendendolo più nasale. Si tratta di un controllo sui toni che attenua o enfatizza le alte frequenze, in base alla dinamica di esecuzione.



Sens (Sensitivity)

[0…30]

Sensibilità dell'effetto.

Attack

[0…10]

Rapidità di attacco dell'effetto.

Pol. (Polarity)

[UP/DOWN]

Polarità del wah-wah.

UP	Con una dinamica contenuta, gli alti vengono attenuati; con una dinamica elevata, vengono enfatizzati.
DOWN	Agisce in modo inverso rispetto ad UP.

Pagina 21: Programmazione Ambience (modo Guitar)

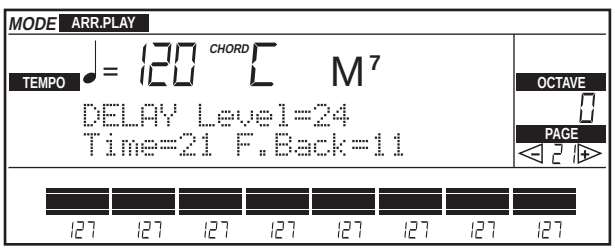
[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

In questa pagina appaiono i parametri dell'effetto AMB (Ambience) selezionato a "Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)". I parametri sono diversi, a seconda dell'effetto selezionato.

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se il parametro AMB a "Pagina 15: Effetti Guitar (1) (modo Guitar)" non è posto ad OFF.

Delay

Il delay (ritardo), manda in feedback (rientro all'ingresso) il segnale effettato all'ingresso del delay, creando delle ripetizioni della nota originale. Ogni ripetizione ha un livello sonoro inferiore rispetto alla precedente, fino all'estinzione del suono.



Level

[0…30]

Livello del delay.

Time

[0…30]

Tempo di delay. Determina la durata di ogni ripetizione.

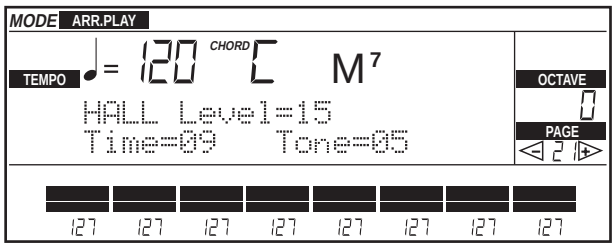
F.Back (FeedBack)

[0…30]

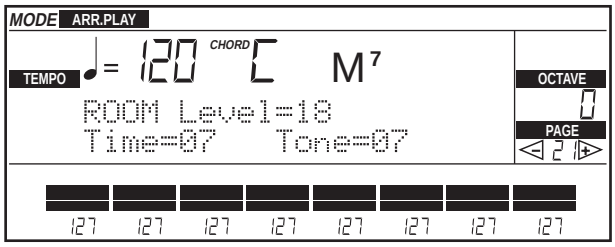
Il feedback (rientro del segnale ribattuto nel delay) determina il numero di ripetizioni. Valori bassi producono poche ripetizioni, mentre valori elevati producono diverse ripetizioni (fino all'auto-oscillazione, che produce ripetizioni all'infinito).

Hall, Room

Il riverbero Hall simula le rifrazioni sonore di una sala da concerto.



Il riverbero Room simula le rifrazioni sonore di una stanza di dimensioni medie.



Level

[0…30]

Livello del riverbero.

Time

[0…30]

Durata del riverbero.

Tone

[0…30]

Timbro del riverbero. Questo parametro determina l'attenuazione delle alte frequenze. Con valori elevati sia ha una maggiore attenuazione.

Pagina 22: Programmazione NR e CR (modo Guitar)

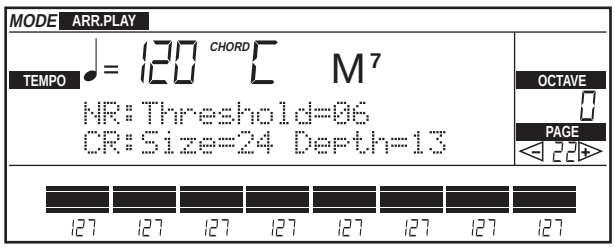
[Parametri memorizzati nel Keyboard Set]

In questa pagina appaiono i parametri degli effetti NR (Noise Reduction) e CR (Cabinet Resonator). Questi effetti vanno attivati a "Pagina 16: Effetti Guitar (2) (modo Guitar)".

Nota: Questi parametri sono accessibili solo se i parametri NR e CR a "Pagina 16: Effetti Guitar (2) (modo Guitar)" non sono posti ad OFF.

NR / CR (Noise Reduction / Cabinet Resonator)

La Noise Reduction riduce il livello di rumore di fondo (disturbi captati dai pickup, corde vuote sfiorate per errore). Il Cabinet Resonator simula un amplificatore per chitarra.



NR: Threshold

[0…30]

Soglia di livello al di sotto della quale il segnale va tagliato. Con valori troppo elevati può essere tagliato anche il suono della chitarra.

CR: Size

[0…30]

Questo parametro determina la dimensione della cassa di amplificatore simulata.

Depth

[0…30]

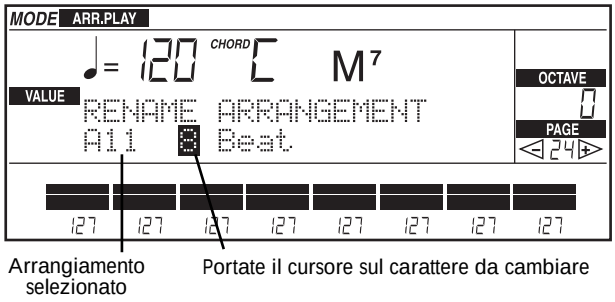
Intensità dell'effetto.

Pagina 23: (modo Guitar)

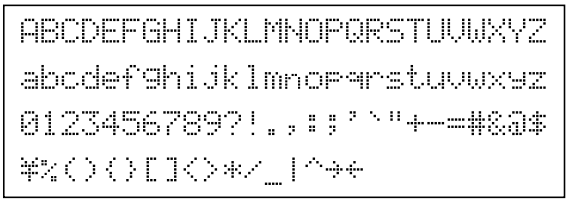
In modo Guitar, la pagina 23 non esiste.

Pagina 24: Rename Arrangement

La pagina “Rename Arrangement” permette di modificare il nome dell’arrangiamento. Il nome può essere costituito da un massimo di 10 caratteri.



Possono essere utilizzati i seguenti caratteri.

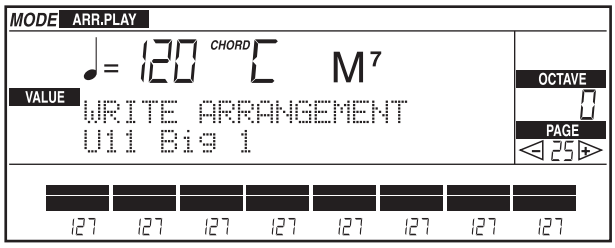


Usate i tasti CURSOR per portare il cursore sul carattere da cambiare, e i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota) per scegliere un carattere.

Premete INS per inserire un carattere alla posizione del cursore. Premete DEL per cancellare il carattere alla posizione del cursore.

Pagina 25: Write Arrangement

La pagina “Write Arrangement” permette di memorizzare l’arrangiamento in una locazione del banco USER. Per accedere direttamente a questa pagina, premete REC / WRITE / LYRICS mentre siete in modo Arrangement Play. Insieme all’arrangiamento vengono memorizzati anche lo stato del Chord Scanning e del Keyboard Assign.



❶ Selezionate la locazione in cui salvare l’arrangiamento con i tasti TEMPO / VALUE.

Non è possibile usare i tasti della sezione ARRANGEMENT per scegliere la locazione. Insieme al numero di locazione viene mostrato il nome dell’arrangiamento già presente alla locazione selezionata. Accertatevi che non si tratti di dati importanti di cui non possedete una copia.

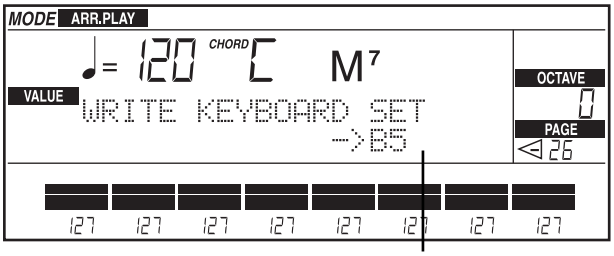
Attenzione: Una volta memorizzato il nuovo arrangiamento, non è più possibile recuperare l’arrangiamento cancellato.

❷ Premete ENTER / YES.

Gli arrangiamenti USER rimangono in memoria anche a strumento spento. È possibile salvarli su disco con una delle operazioni di Save dell’ambiente Disk / Global: “Save All” (pagina 147) o “Save Arr” (pagina 147).

Pagina 26: Write Keyboard Set

In questa pagina potete salvare la situazione corrente delle tracce di tastiera, degli effetti e della sezione VOCAL / GUITAR in un Keyboard Set.



Locazione Keyboard Set

❶ Premete REC / WRITE / LYRICS e premete un tasto della sezione KEYBOARD SET.

Appare la pagina Write Keyboard Set.

❷ Premete più volte il tasto BANK della sezione KEYBOARD SET, per accendere il led del banco desiderato (A, B, C).

❸ Premete il tasto della sezione KEYBOARD SET corrispondente all locazione desiderata.

Attenzione: Una volta memorizzato il nuovo Keyboard Set, non è più possibile recuperare il Keyboard Set cancellato.

❹ Premete due volte ENTER / YES per salvare.

I Keyboard Set rimangono in memoria anche a strumento spento. È possibile salvarli su disco con una delle operazioni di Save dell'ambiente Disk / Global: "Save All" (pagina 147) o "Save KbSet" (pagina 147).

8. Modo Backing Sequence

Salvare le backing sequence prima di spegnere

Attenzione: Quando lo strumento viene spento, le backing sequence contenute in memoria vengono cancellate. Prima di spegnere lo strumento, salvate le backing sequence su disco (vedi "2. Save (Salvare)" a pagina 146, e "Salvare su disco le backing sequence" a pagina 41).

Sezione Vocal / Guitar

Durante la riproduzione della backing sequence, è possibile usare la sezione Vocal / Guitar per cantare o suonare con la chitarra sull'accompagnamento della backing sequence.

Nel modo Global, potete definire la traccia della backing sequence da cui sono prelevati gli accordi per l'armonizzazione della parte vocale (vedi "Pagina 11: Backing Sequence Harmony" a pagina 158).

Pagina 1: Riproduzione

❶ Premete B.SEQ per accedere al modo Backing Sequence.

La pagina che si apre (Pagina 1) permette di scegliere una backing sequence e mandarla in riproduzione.

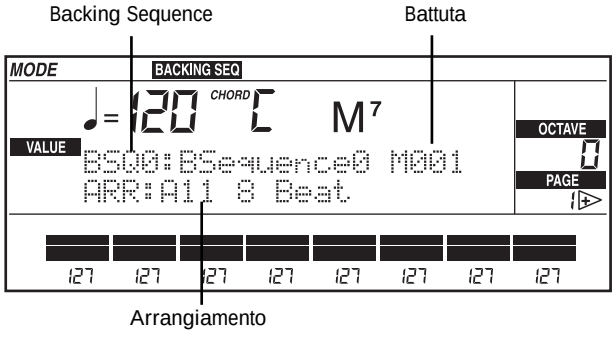
Nota: Se non è visualizzata la Pagina 1 del modo Backing Sequence, premete EXIT / NO per richiamarla.

❷ Portate il cursore su BSQ, e selezionate con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota) la backing sequence da mandare in riproduzione.

❸ Premete START / STOP per avviare la riproduzione.

❹ Premete START / STOP per fermare la riproduzione.

❺ Premete RESET per tornare all'inizio (battuta 001).



BSQ (Backing sequence)

[0…9]

Backing sequence selezionata. In teoria, la memoria potrebbe contenere fino ad un massimo di 10 backing sequence; in realtà, il numero di backing sequence dipende dalla loro dimensione complessiva. Se in Song Edit è stata caricata una song, la memoria a disposizione delle backing sequence è ulteriormente ridotta.

Attenzione: Le backing sequence non vengono conservate in memoria a strumento spento. Prima di spegnere lo strumento salvate le backing sequence su disco (vedi a "2. Save (Salvare)" a pagina 146).

M (Measure number, Numero di battuta)

[001…999]

Battuta da cui inizia la riproduzione. Ogni traccia della backing sequence può registrare fino a 999 battute. Premendo RESET, l'indicatore torna a 001. Se la backing sequence giunge al termine, l'indicatore torna a 001 automaticamente.

Pagina 1: Registrazione

La backing sequence può essere registrata in diversi modi:

- In tempo reale, tutte le tracce in una sola volta (vedi "Registrazione in tempo reale, tutte le tracce in una sola volta" a pagina 95).
- In tempo reale, una traccia alla volta (vedi "Registrazione in tempo reale, una traccia alla volta" a pagina 98).
- In modo step (vedi "Pagina 2: Step recording" a pagina 103).

Mentre siete a Pagina 1 del modo Backing Sequence, premete REC / WRITE / LYRICS per entrare in registrazione. Per tornare in riproduzione premete REC / WRITE / LYRICS o EXIT / NO.

Registrazione in tempo reale, tutte le tracce in una sola volta

Questo metodo permette di creare un nuovo brano registrando l'esecuzione in tempo reale con gli arrangiamenti. In sintesi, è sufficiente porre in registrazione la backing sequence, iniziare a suonare con gli arrangiamenti, e il nuovo brano è pronto.

Questo metodo di registrazione è spiegato anche a pagina 40.

❶ **Premete B.SEQ per accedere al modo Backing Sequence.**

❷ **Se necessario, premete EXIT / NO per raggiungere Pagina 1.**

❸ **Premete REC / WRITE / LYRICS per attivare la registrazione.**

Appare la pagina **Backing Sequence-Realtime Recording** (vedi più avanti), in cui potete selezionare la traccia da registrare, scegliere la quantizzazione in registrazione, programmare il metronomo.

❹ **Programmate i parametri del display.**

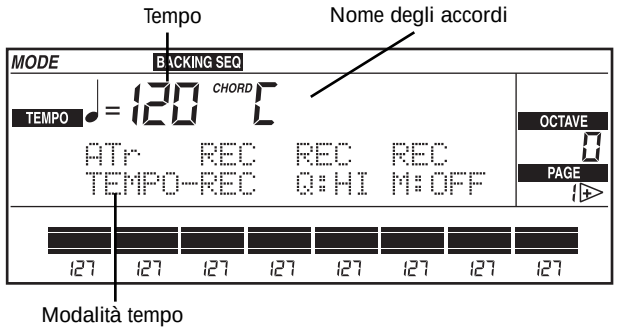
❺ **Premete START / STOP (o INTRO / ENDING + START / STOP) per avviare la registrazione.**

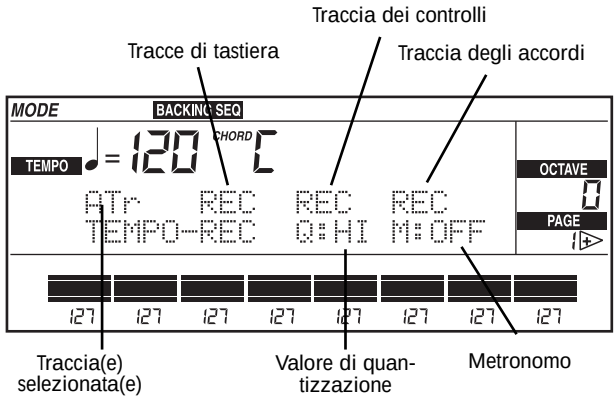
❻ **Attendete il conteggio iniziale, e suonate liberamente, facendo uso di qualsiasi tasto di controllo dell'arrangiamento.**

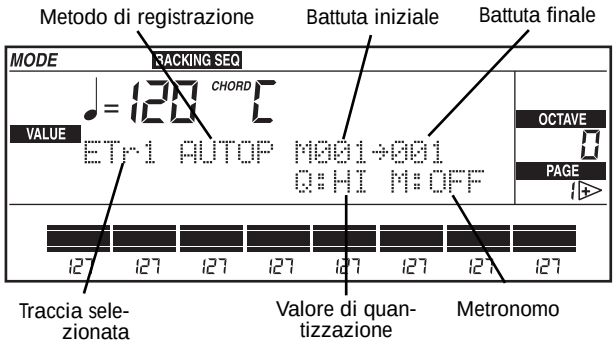
❼ **Premete INTRO / ENDING se volete fermare l'arrangiamento con un ending.**

❽ **Premete START / STOP per fermare la registrazione.**

La pagina Backing Sequence-Realtime Recording in dettaglio







Tempo

Tempo metronomico (velocità di esecuzione) della backing sequence, espresso in quarti al minuto (1/4 = ♩).

Modalità tempo

[REC, AUT, 40...240]

Modo in cui il tempo viene registrato o riprodotto. Portate il cursore sul parametro "Tempo" (la nota con il segno di uguale e il valore numerico) e cambiate il modo con i tasti TEMPO/VALUE.

- Per passare a TEMPO-REC premete insieme i due tasti TEMPO/VALUE.
- Per passare ad AUTO premete insieme i due tasti TEMPO/VALUE e premete TEMPO/VALUE [UP/+].
- Per tornare ai valori numerici, premete ancora TEMPO/VALUE [UP/+].

Suggerimento: Per semplificare la registrazione di un brano veloce, registrate con un tempo più lento e scegliete il tempo normale solo dopo la registrazione.

TEMPO-REC — I cambi di tempo durante la registrazione vengono registrati. Questa opzione può essere scelta solo in registrazione (led di REC/WRITE/LYRICS acceso).

AUTO — Riproduzione tempo registrato. Appare automaticamente in riproduzione. Il tempo è quello registrato nella backing sequence.

Valori 40-240 — Valore di metronomo. Potete regolare il tempo sia durante la registrazione che durante la riproduzione, mediante i tasti TEMPO/VALUE.

Nome degli accordi

Quando lo strumento riconosce un accordo, la sua sigla appare nel display. Gli accordi controllano i pattern dell'arrangiamento.

Le note per il riconoscimento accordi devono essere suonate sulla tastiera di iS35, nella zona del riconoscimento accordi, o ricevute sui canali speciali Global, Chord 1 e Chord 2 (vedi "I canali speciali" a pagina 55).

Le note per il riconoscimento accordi che arrivano sui canali Chord 1 e Chord 2 sono influenzate dal Chord Scanning, ma non hanno limiti di estensione (lo split point non ha effetto su questi canali). Le note suonate sulla tastiera di iS35, e quelle che arrivano sul canale Global, sono influenzate sia dal Chord Scanning che dallo split point.

- Chord Scanning LOWER: accordo riconosciuto al di sotto dello split point. Il modo di riconoscimento dipende dal parametro "ChordRecog (Chord recognition mode)" (vedi pagina 164).
- Chord Scanning UPPER: accordo riconosciuto al di sopra dello split point. Il modo di riconoscimento è sempre "Fingered 2" (vedi pagina 164), che richiede accordi di almeno tre note.
- Chord Scanning FULL: accordo riconosciuto lungo l'intera estensione. Il modo di riconoscimento è sempre "Fingered 2" (vedi pagina 164), che richiede accordi di almeno tre note.

Per programmare lo split point, tenete premuto il tasto SPLIT POINT e suonate la nota da programmare come split point.

L'accordo riconosciuto resta in memoria anche se si cambia arrangiamento mentre l'accompagnamento sta suonando. Potete reinizializzare il riconoscimento accordi premendo RESET, disattivando il MEMORY-CHORD, oppure selezionando un arrangiamento ad accompagnamento fermo.

Traccia selezionata

Traccia da registrare. Se è selezionata l'opzione **ATr**, vengono registrate in una sola volta tutte le tracce dell'arrangiamento (accompagnamento, tastiera, controlli, accordi). In altre parole, tutto ciò che si suona sulla tastiera, e che viene suonato dall'arrangiamento, viene registrato nella backing sequence.

Se iS35 è suonato mediante una master keyboard o un altro controller MIDI, quest'ultimo deve trasmettere sul canale Global di iS35.

Le tracce **ETr1-ETr8** sono le Extra Track 1-8, usate per aggiungere parti registrate liberamente (senza automatismi). Vedi "Registrazione in tempo reale, una traccia alla volta" a pagina 98.

Se iS35 è suonato mediante una master keyboard o un altro controller MIDI, per registrare le Extra Track, il controller MIDI deve trasmettere sullo stesso canale della Extra Track. Normalmente, le Extra Track non sono collegate al MIDI, e si deve assegnare loro un canale MIDI prima della registrazione (vedi "Pagina 9: Programmazione Extra Track (1)" a pagina 114).

Stato delle tracce

[– – – –, REC, (KBTr/CTRL/CHRD), MUTE]

Questi parametri appaiono se la traccia selezionata è ATr. Determinano lo stato delle tracce di tastiera, dei controlli e degli accordi.

Trattini (– – – –)	Traccia vuota. È possibile selezionare solo REC.
REC	Traccia in registrazione. I dati già contenuti nella traccia verranno cancellati.
MUTE	Traccia in mute.
KBTr, CTRL, CHRD	Stato di play, rispettivamente, delle tracce di tastiera, dei controlli e degli accordi.

Metodo di registrazione

[OVWR, OVDB, AUTP, MANP]

Questo parametro appare quando la traccia selezionata è una Extra Track (ETr1–8). Indica il modo in cui la extra track selezionata verrà registrata.

OVWR	(Overwrite, sovrascrittura). I dati già registrati nella traccia vengono cancellati.
OVDB	(Overdub, sovraincisione). I nuovi dati vengono aggiunti ai dati già registrati nella traccia.
AUTP	(Auto Punch). Questa opzione permette di delimitare la zona in cui registrare, tra una battuta iniziale ed una finale. Quando questa opzione viene selezionata, appaiono i parametri "Battuta iniziale" (battuta di avvio dell'autopunch) e "Battuta finale" (battuta di stop dell'autopunch). la registrazione avviene in sovrascrittura.
MANP	(Manual Punch). Questa opzione permette di specificare manualmente la zona in cui registrare. **Come eseguire il Manual Punch.** Mandate in riproduzione il brano. Giunti all'inizio della zona da registrare premete REC/WRITE/LYRICS. Alla fine della zona da registrare premete ancora REC/WRITE/LYRICS. Invece del tasto REC/WRITE/LYRICS potete utilizzare un pedale appositamente programmato per la funzione PUNCH IN/OUT. Vedi "Pagina 14: Assignable pedal/switch" a pagina 160 o "Pagina 15: Controller esterno EC5" a pagina 162.

Q (Quantizzazione in registrazione)

[HI, 𝅘𝅥𝅯 … 𝅗𝅥]

La quantizzazione è la correzione degli errori ritmici. Le note vengono spostate durante la registrazione, in modo che la scansione ritmica del brano risulti più regolare, senza note fuori tempo.

Dato che anche i controlli continui (come il pitch bend) vengono quantizzati, se si ricorre pesantemente a questi controlli conviene registrare con l'opzione HI, e utilizzare la funzione di quantizzazione a posteriori (vedi "Quantize (Quantizzazione)" a pagina 110).

HI	Nessuna quantizzazione; le note vengono registrate esattamente come eseguite (con precisione di 96 "tic" per quarto).
Altre opzioni	Tutte le note vengono avvicinate ad una griglia ideale determinata dal valore selezionato. Per esempio, se è selezionata l'opzione 𝅗𝅥, l'inizio di tutte le note viene spostato al quarto più vicino.

M (Metronomo)

[OFF, ON, REC]

Opzioni del metronomo.

OFF	Il metronomo suona solo durante il conteggio iniziale, prima della registrazione.
ON	Il metronomo suona durante la registrazione e la riproduzione.
REC	Il metronomo suona solo durante la registrazione.

Registrazione in tempo reale, una traccia alla volta

Questo metodo permette di creare una backing sequence registrando una traccia alla volta.

Le tracce della backing sequence possono corrispondere a più tracce di iS35. Alcune tracce della backing sequence non corrispondono a tracce effettive di iS35, ma a speciali tracce di controllo.

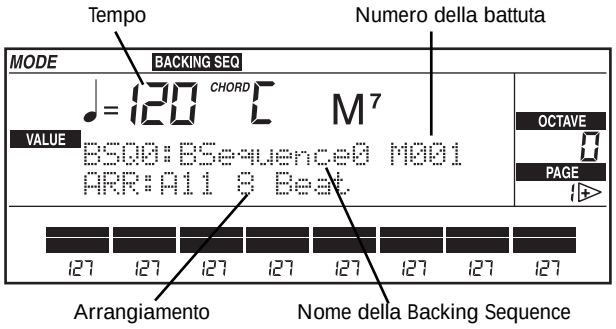
Sigla	Traccia BSQ	Tracce iS35
ATr	traccia dell'arrangiamento	Upper 1, Upper 2, Lower, Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, accordi, controlli
KBTr	tracce di tastiera	Upper 1, Upper 2, Lower
ETr	tracce extra (Extra Track)	canali non usati da tracce di tastiera e tracce di accompagnamento
CHRD	traccia accordi	accordi per l'accompagnamento (Drum, Perc, Bass, Acc1, Acc2, Acc3)
CTRL	traccia controlli	pulsanti di controllo dell'accompagnamento (Fill, Variation, selezione Style, selezione Arrangement, ecc.

Nota: Per registrare una backing sequence via MIDI, le note per le tracce di tastiera devono essere ricevute sul Global, e gli accordi sul Global e/o sui canali Chord 1 e Chord 2.

Preparare la registrazione

❶ Premete B.SEQ per accedere al modo Backing Sequence.

Il led di B.SEQ si accende. Nel display appaiono il nome della backing sequence, il numero della battuta e il tempo. Se queste informazioni non appaiono, premete EXIT/NO per portarvi alla Pagina 1 del modo Backing Sequence.



❷ Portate il cursore sul nome della backing sequence con i tasti CURSOR, poi selezionate la backing sequence da registrare con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).

Per questo esempio selezionate BSQ4. (Se BSQ4 è già registrata, selezionate un'altra backing sequence).

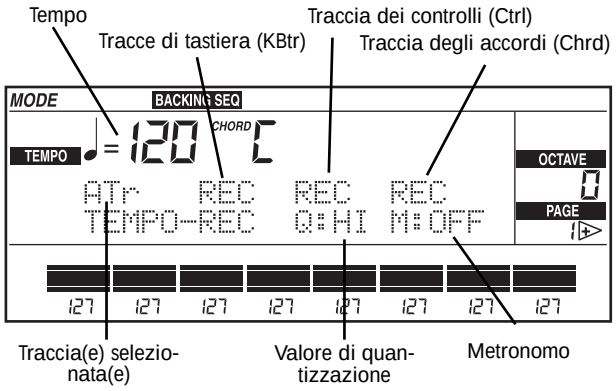
❸ Selezionate un arrangiamento con i tasti della sezione ARRANGEMENT.

Premete uno dei tasti BANK [A], [B] o [USER] per selezionare il banco. Poi premete in successione due tasti NUMBER per comporre un numero a due cifre compreso tra 11 e 88.

❹ Se necessario, cambiate il punto di split, il Keyboard Mode, il Keyboard Assign e il Chord Scanning.

❺ Premete REC/WRITE/LYRICS per entrare in modo registrazione.

Il led di REC/WRITE/LYRICS si accende e appare la pagina di registrazione. Sono selezionate le tracce dell'arrangiamento (ATr). Il display mostra lo stato delle tracce della backing sequence (REC = in registrazione).



❻ Per ascoltare il metronomo durante la registrazione, portate il cursore su "M" (metronome) e scegliete l'opzione REC con i tasti TEMPO/VALUE.

❼ Per registrare i cambi di tempo, portate il cursore sul parametro "Tempo" e premete insieme i tasti TEMPO/VALUE per scegliere l'opzione TEMPO-REC.

Registrare il giro di accordi

Gli accordi fanno suonare le tracce di accompagnamento.

Nota: Se iS35 è suonato da una master keyboard o da un altro controller MIDI, il controller MIDI deve trasmettere sul canale Global, Chord 1 e/o Chord 2.

❶ Usate i tasti CURSOR per portare il cursore sulla traccia della tastiera. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere lo stato "----" (traccia disattivata).

❷ Portate il cursore sulla traccia dei controlli, e scegliete lo stato "----" (traccia disattivata).

A questo punto rimane in registrazione la sola traccia degli accordi (in stato REC).

❸ Premete START/STOP per avviare la registrazione e l'accompagnamento.

Dopo due battute di conteggio iniziale, la registrazione inizia.

❹ Suonate gli accordi nella zona del riconoscimento accordi.

L'accompagnamento incomincia a suonare.

❺ Alla fine del giro di accordi, premete START/STOP per fermare la registrazione.

La registrazione si ferma e il led di REC/WRITE/LYRICS si spegne. Il sequencer ritorna alla battuta 001.

❻ Premete nuovamente START/STOP per riascoltare il giro di accordi appena registrato.

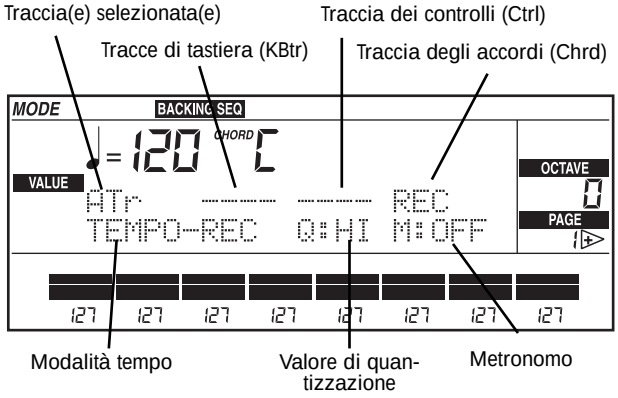
Il brano viene suonato dall'inizio alla fine. Al termine, il sequencer torna alla battuta 001. Potete fermare la riproduzione a metà brano premendo START/STOP; in questo caso, premete RESET per tornare alla battuta 001.

Registrare la traccia dei controlli

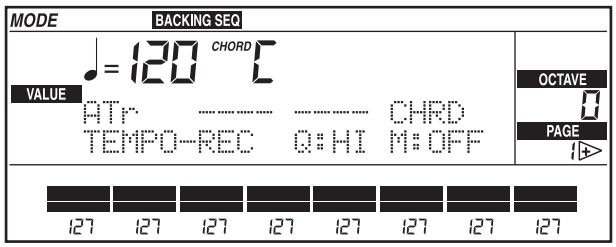
La traccia dei controlli registra la selezione dei tasti del pannello di controllo.

❶ Premete REC/WRITE/LYRICS per tornare in modo registrazione.

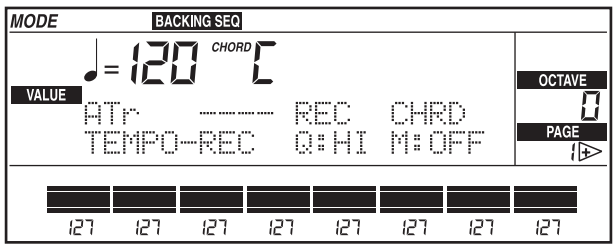
Il led di REC/WRITE/LYRICS si accende e appare la pagina di registrazione.



❷ Portate il cursore sulla traccia degli accordi e ponetela in stato CHRD (cioè già registrata).



❸ Portate il cursore sulla traccia dei controlli, e scegliete lo stato REC (cioè traccia in registrazione).



A questo punto, la traccia della tastiera è in stato "---" (disattivata), la traccia dei controlli in stato REC (in registrazione), la traccia degli accordi in stato CHRD (già registrata e in riproduzione). È in registrazione la sola traccia dei controlli.

❹ Premete START/STOP per avviare la registrazione. Premete immediatamente uno dei tasti INTRO/ENDING per prenotare l'intro.

Dopo due battute di conteggio iniziale, l'arrangiamento incomincia a suonare e la registrazione ha inizio con un'introduzione.

❺ Prima del termine dell'intro, premete un tasto VARIATION [1]–[4] per scegliere la variazione.

❻ Al momento di inserire un fill-in, premete un tasto FILL [1] o [2].

Viene suonato un fill, poi la variazione riprende a suonare.

❼ Al termine, premete uno dei tasti INTRO/ENDING per suonare l'ending. Premete START/STOP per fermare la registrazione.

La registrazione ha termine e il led di REC/WRITE/LYRICS si spegne. Il sequencer torna alla battuta 001.

❽ Premete START/STOP per riascoltare il brano appena registrato.

Il brano viene suonato dall'inizio alla fine. Al termine, il sequencer torna alla battuta 001. Potete fermare la riproduzione a metà brano premendo START/STOP; in questo caso, premete RESET per tornare alla battuta 001.

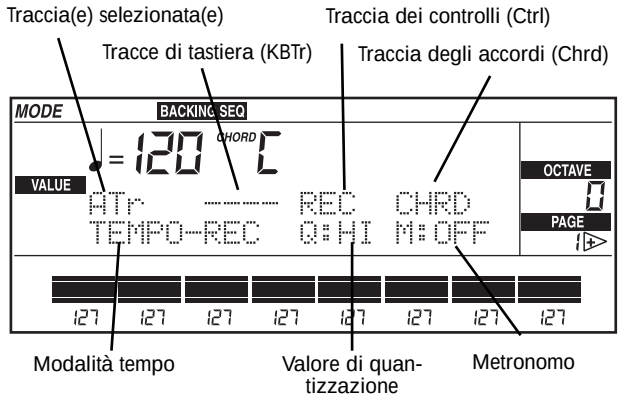
Registrare la parte solista

A questo punto, potete registrare le tracce della tastiera.

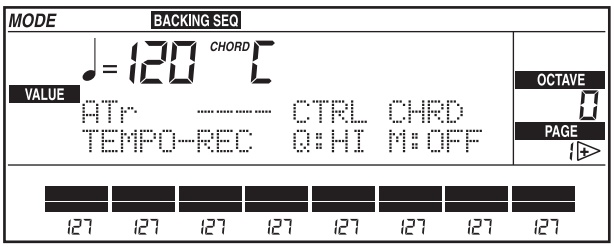
Nota: Se iS35 è suonato da una master keyboard o da un altro controller MIDI, il controller MIDI deve trasmettere sul canale Global. I canali MIDI assegnati alle tracce di tastiera nel modo Disk/Global non hanno effetto in modo Backing Sequence.

❶ Premete REC/WRITE/LYRICS per tornare in modo registrazione.

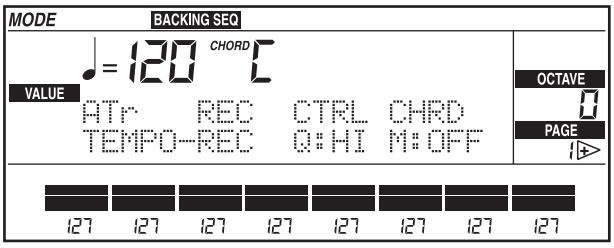
Il led di REC/WRITE/LYRICS si accende e appare la pagina di registrazione.



❷ Portate il cursore sulla traccia dei controlli e ponetela in stato CTRL (già registrata).



❸ Portate il cursore sulla traccia di tastiera e ponetela in stato REC (in registrazione).



A questo punto, la traccia della tastiera è in stato REC, la traccia dei controlli è in stato CTRL (già registrata), la traccia degli accordi è in stato CHRD (già registrata). È in registrazione la sola traccia realtime della backing sequence (tracce Upper 1, Upper 2, Lower).

❹ Premete START/STOP per avviare la registrazione.

Dopo le due battute di conteggio iniziale, l'arrangiamento incomincia a suonare e la registrazione ha inizio.

❺ Suonate la parte solista.

Se il Keyboard Mode selezionato è SPLIT, la parte solista va suonata sopra lo split point.

❻ Al termine, premete START/STOP per fermare la registrazione.

La registrazione ha termine e il led di REC/WRITE/LYRICS si spegne. Il sequencer torna alla battuta 001.

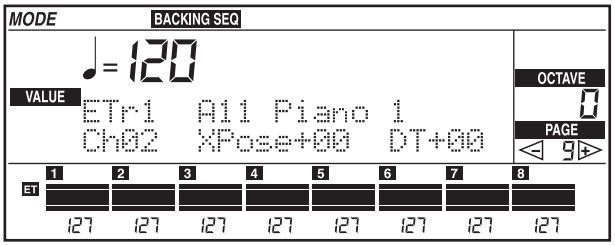
❼ Premete nuovamente START/STOP per riascoltare il brano appena registrato.

Il brano viene riprodotto dall'inizio alla fine. Al termine, il sequencer torna alla battuta 001. Potete fermare la riproduzione a metà brano premendo START/STOP; in questo caso, premete RESET per tornare alla battuta 001.

Registrare le Extra Track

Oltre alle tracce dell'arrangiamento, il brano ha altre otto tracce (Extra Track, abbreviate in ETr) in cui si può registrare in maniera del tutto libera un tappeto di archi, parti di rinforzo, assoli, per arricchire e personalizzare l'arrangiamento. Nell'esempio registreremo la Extra Track 8.

❶ Premete ripetutamente il tasto PAGE [+] per raggiungere "Pagina 9: Programmazione Extra Track (1)".



❷ Nella sezione VOLUME/PROGRAM, premete un tasto dell'ultima coppia a destra per selezionare la Extra Track 8 (ETr8).

In questa pagina, potete selezionare una delle otto Extra Track premendo un tasto della sezione VOLUME/PROGRAM.

❸ Portate il cursore alla riga superiore con i tasti CURSOR.

❹ Selezionate con i tasti della sezione PROGRAM il programma che desiderate assegnare alla Extra Track 8.

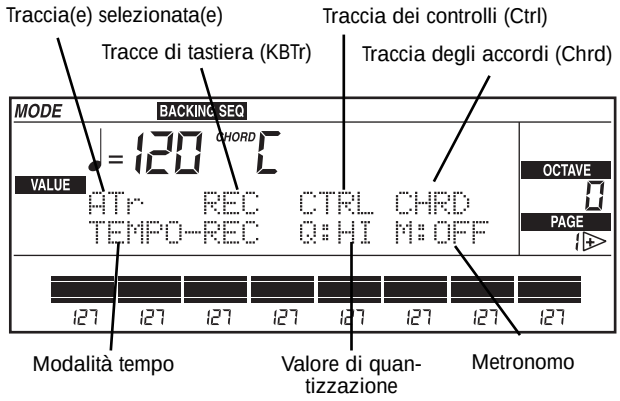
Premete uno dei tasti BANK [A], [B], [C], [D], [E] o [F(USER/DRUM)] per selezionare il banco. Poi premete in successione due tasti NUMBER per comporre un numero a due cifre compreso tra 11 e 88.

❺ Se iS35 è suonato mediante una master keyboard o un altro controller MIDI, programmate i canali MIDI.

• Portate il cursore sul parametro “Ch”, e assegnate un canale MIDI alla Extra Track. Normalmente, le Extra Track non sono collegate al MIDI.

• Programmate il controller MIDI per trasmettere sul canale della Extra Track da registrare. Le Extra Track devono ricevere note sul proprio canale, e non sul canale speciale Global.

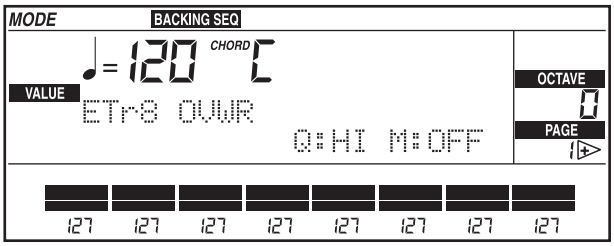
❻ Premete EXIT/NO per tornare alla pagina 1. Poi premete REC/WRITE/LYRICS per entrare in registrazione.



❼ Portate il cursore sulla traccia selezionata per la registrazione (ATr) con i tasti CURSOR.

❽ Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) o VOLUME/PROGRAM per scegliere ETr8 al posto di ATr.

Questa operazione pone in registrazione la Extra Track 8.



❾ Premete START/STOP per avviare la registrazione.

Dopo due battute di conteggio iniziale, l’arrangiamento incomincia a suonare e la registrazione ha inizio.

❿ Suonate liberamente.

⓫ Al termine, premete START/STOP per fermare la registrazione.

La registrazione ha termine e il led di REC/WRITE/LYRICS si spegne. Il sequencer torna alla battuta 001.

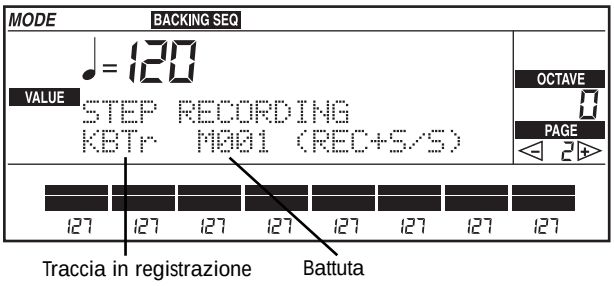
⓬ Premete nuovamente START/STOP per riascoltare il brano appena registrato.

Il brano viene suonato dall’inizio alla fine. Al termine, il sequencer torna alla battuta 001. Potete fermare la riproduzione a metà brano premendo START/STOP; in questo caso, premete RESET per tornare alla battuta 001.

⓭ Ripetete le operazioni per registrare altre Extra Track.

Pagina 2: Step recording

Lo step recording (registrazione passo-passo) permette di inserire un evento alla volta, su qualsiasi traccia (tastiera, accordi, controlli, extra track). In step recording, se si registra su battute già registrate i dati preesistenti vengono cancellati.



In questa pagina, selezionate la traccia da registrare, poi premete REC / WRITE / LYRICS e START / STOP. Per uscire dalle sotto-pagine di step recording e tornare a questa pagina premete START / STOP. Per ascoltare la backing sequence realizzata, tornate a pagina 1 e premete START / STOP.

Traccia in registrazione

[KBTr, CHRD, CTRL, ETr1…ETr8]

Traccia da registrare.

KBTr	Tracce di tastiera.
CHRD	Traccia degli accordi.
CTRL	Traccia dei controlli.
ETr1–ETr8	Extra track 1-8.

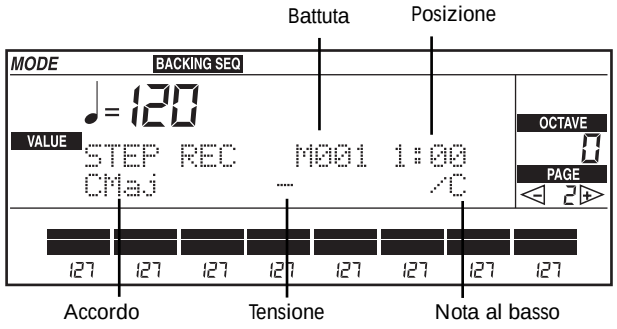
M (Measure number, Numero di battuta)

[001…999]

Battuta da cui inizia la registrazione. Ogni traccia della backing sequence può registrare fino a 999 battute. Premete RESET per riportare l'indicatore a 001.

Registrare in step la traccia degli accordi

Per registrare in step la traccia degli accordi raggiungete la pagina 2 del modo Backing Sequence, selezionate la traccia CHRD, premete REC / WRITE / LYRICS e poi START / STOP. Appare questa pagina.



1. Selezionate l'accordo con i tasti CURSOR e i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota), oppure suonatelo con il controller MIDI collegato attraverso i canali Global, Chord 1 e / o Chord 2.
2. Premete ENTER / YES per inserire l'accordo. Il punto di inserimento passa all'ottavo successivo (♪ = 48 tic). Se desiderate una maggiore precisione, inserite gli eventi e poi modificatene la posizione a "Pagina 8: Event edit (Modifica degli eventi)".
3. Se necessario, portatevi ad una posizione diversa con i tasti < e >. Potete sostituire un accordo già inserito.

Attenzione: Se si torna indietro con il tasto <, e si inseriscono o modificano dei dati, la parte successiva della traccia viene cancellata.

4. Al termine della registrazione premete START / STOP per tornare a Pagina 2 del modo Backing Sequence. Per riascoltare la backing sequence realizzata, tornate a pagina 1 e premete START / STOP.

M (Measure number, Numero di battuta)

Battuta corrente.

Posizione

Posizione in cui verrà inserito il prossimo accordo. Il numero posto alla sinistra dei due punti (:) indica il movimento all'interno della battuta. Il numero alla destra dei due punti (:) indica la posizione all'interno del movimento, in unità pari ad 1 / 96 di quarto.

Accordo

Accordo da inserire.

Tensione

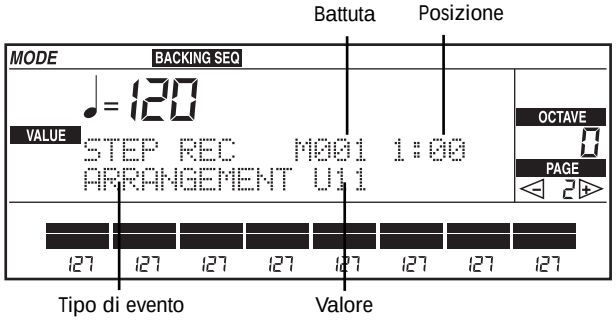
La tensione aggiunge all'accompagnamento note effettivamente suonate sulla tastiera, anche se non sono scritte nei pattern dello stile. Arricchisce l'accordo base.

Nota al basso

Potete indicare una nota al basso diversa dalla nota fondamentale dell'accordo (p.es. C/E, per indicare il primo rivolto dell'accordo di C, cioè Do con la terza al basso).

Registrare in step la traccia dei controlli

Per registrare in step la traccia dei controlli raggiungete la pagina 2 del modo Backing Sequence, selezionate la traccia CTRL, premete REC/WRITE/LYRICS e poi START/STOP. Appare la seguente pagina.



1. Selezionate il tipo di evento e il suo valore con i tasti CURSOR e i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
2. Premete ENTER/YES per inserire un evento.
3. Portatevi ad una posizione diversa con i tasti < e >. Gli eventi vengono inseriti a step di un ottavo (♪ = 48 tic). Se desiderate una maggiore precisione, inserite gli eventi e poi modificatene la posizione a "Pagina 8: Event edit (Modifica degli eventi)".

Attenzione: Se si torna indietro con il tasto <, e si inseriscono o modificano dei dati, la parte successiva della traccia viene cancellata.

4. Al termine della registrazione premete START/STOP per tornare a Pagina 2 del modo Backing Sequence. Per riascoltare la backing sequence realizzata, tornate a Pagina 1 e premete START/STOP.

M (Measure number, Numero di battuta)

Battuta corrente.

Posizione

Posizione in cui verrà inserito il prossimo evento. Il numero posto alla sinistra dei due punti (:) indica il movimento all'interno della battuta. Il numero alla destra dei due punti (:) indica la posizione all'interno del movimento, in unità pari ad 1/96 di quarto.

Tipo di evento

Tipo di evento da inserire nella traccia dei controlli. Potete inserire gli eventi indicati nella seguente tabella.

Tipo di evento	Valori
ARRANGEMENT *	U11–88, A11–88, B11–88
STYLE	A11–88, B11–58, U1–16
STY, ELEMENT (style element)	OFF, VAR1–VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB MODE/ASSIGN (keyboard mode/ assign) **	FUL-UP1, FUL UP1&2, SP UP1&L, DRUM, FUL-MUTE, FUL-UP2, SP-MUTE, SP-UP1, SP-UP2, SP-UP1&2, SP-LOW
CHORD SCAN (chord scanning)	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD MEMORY	OFF, ON
BASS INV. (inversione del basso)	OFF, ON
TRANSPOSE	–11… –1, 00, +1… +11
DRUM MUTE	PLAY, MUTE
PERC MUTE	
BASS MUTE	
ACC1 MUTE	
ACC2 MUTE	
ACC3 MUTE	
UP1 PROG (programma Upper 1) *	A11–A88, B11–B88, C11–C88, D11–D88, E11–E88, Dr11–Dr28, F11–F88
UP2/LOW PROG (programma Upper 2/ Lower) *	
UP1 OCT. (ottava Upper 1)	–2, –1, 0, +1, +2
UP2/LOW OCT. (ottava Upper 2/Lower)	

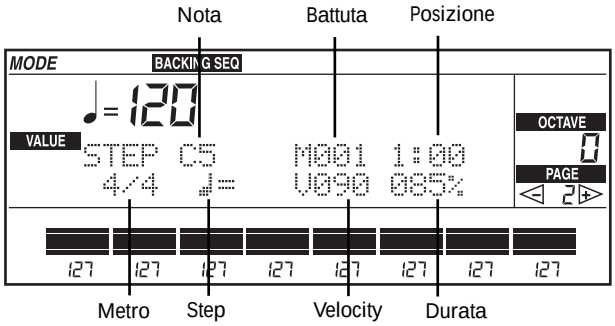
* Questi eventi possono essere inseriti anche per mezzo dei tasti della sezione PROGRAM.

** Il parametro KB MODE / ASSIGN programma le sezioni KEYBOARD ASSIGN e KEYBOARD MODE:

Opzione	Keyboard Assign	Keyboard Mode
FUL-UP1	UPPER1	FULL
FUL UP1&2	UPPER1, UPPER2	FULL
SP UP1&L	UPPER1, LOWER	SPLIT
DRUM	---	DRUM
FUL-MUTE	---	FULL
FUL-UP2	UPPER2	FULL
SP-MUTE	---	SPLIT
SP-UP1	UPPER1	SPLIT
SP-UP2	UPPER2	SPLIT
SP-UP1&2	UPPER1, UPPER2	SPLIT
SP-LOW	LOWER	SPLIT

Registrare in step la traccia della tastiera

1. Premete EXIT / NO per raggiungere la Pagina 2 del modo Backing Sequence.
2. Selezionate la traccia KBTr.
3. Premete REC / WRITE / LYRICS e poi START / STOP. Appare la seguente pagina.



4. Portate il cursore sotto i parametri da modificare con i tasti CURSOR, e cambiate i valori con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).
5. Scegliete lo step (cioè il "passo") con i tasti contrassegnati dalle note musicali (o con i tasti TEMPO / VALUE o la ruota), e suonate la nota da inserire.
6. Al termine della registrazione premete START / STOP per tornare a Pagina 2 del modo Backing Sequence.
7. Per riascoltare la backing sequence realizzata, tornate a Pagina 1 e premete START / STOP.

Nota

Nome dell'ultima nota inserita. Questo parametro appare se la traccia selezionata è KBTr o ETr1–8.

M (Measure number, Numero di battuta)

Battuta corrente.

Posizione

Posizione in cui verrà inserita la nota successiva. Il numero posto alla sinistra dei due punti (:) indica il movimento all'interno della battuta. Il numero alla destra dei due punti (:) indica la posizione all'interno del movimento, in unità pari ad 1 / 96 di quarto.

Metro

[1/4...16/16]

Metro iniziale della backing sequence. Questo parametro appare se la traccia selezionata è KBTr o ETr1–8. Per inserire cambi di metro durante la backing sequence andate a "Pagina 8: Event edit (Modifica degli eventi)" a pagina 111.

Step

[𝅝, 𝅗𝅥, ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅰, / . / 3]

Lo step è il valore musicale di cui si avanza dopo ogni inserimento di nota (o altro evento). Questo parametro appare se la traccia selezionata è KBTr o ETr1–8. Il valore è indicato da una figura musicale. Potete selezionare qualsiasi valore musicale compreso fra 𝅝 (nota intera) e 𝅘𝅥𝅰 (nota da 1 / 32), comprese note puntate (.) e terzinate (***3***).

Potete selezionare lo step sia con i tasti TEMPO / VALUE, che con i tasti VARIATION, FILL, INTRO / ENDING.

Velocity

[002...126, KEY]

Dinamica della nota. Se il valore è **KEY**, la velocity è quella con la quale la nota è stata realmente eseguita. Questo parametro appare se la traccia selezionata è KBTr o ETr1–8.

Durata

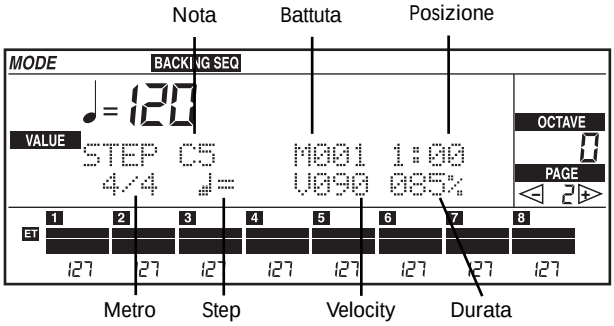
[001…100%]

Lunghezza della nota, in relazione alla lunghezza dello step selezionato.

100	Durata coincidente con lo step.
Valori più bassi	Note staccate.
Valori più alti	Note legate.

Registrare in step le extra track

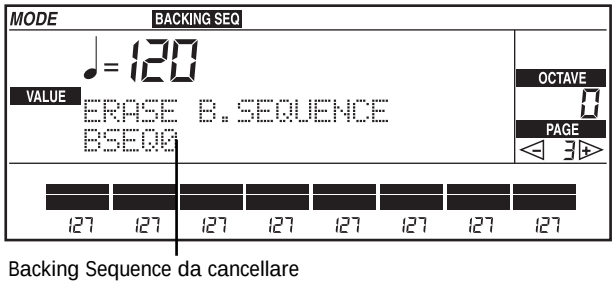
Per registrare in step la traccia di tastiera raggiungete la pagina 2 del modo Backing Sequence, selezionate la extra track desiderata (ETr1-ETr8), premete REC/WRITE/LYRICS e poi START/STOP. Appare la seguente pagina.



Le pagine di registrazione delle extra track sono analoghe alla pagina di registrazione della traccia di tastiera.

Pagina 3: Erase Backing Sequence

Questa funzione cancella tutti i dati della backing sequence selezionata.

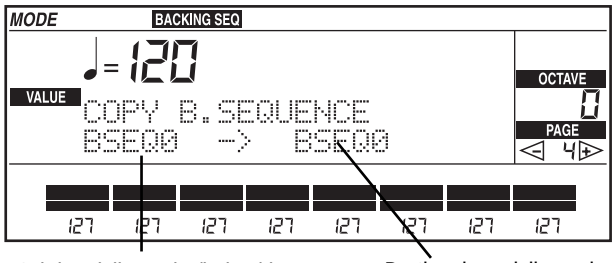


Backing Sequence da cancellare

Selezionate la backing sequence da cancellare con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Premete due volte ENTER/YES per cancellarla.

Pagina 4: Copy Backing Sequence

Questa funzione copia l'intero contenuto della backing sequence selezionata in un'altra backing sequence.



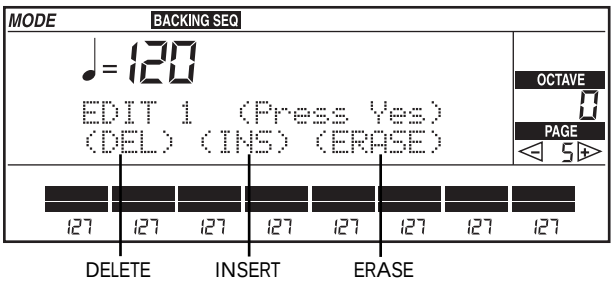
Origine della copia (la backing sequence selezionata)

Destinazione della copia

Selezionate la backing sequence di destinazione con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota), e premete due volte ENTER/YES.

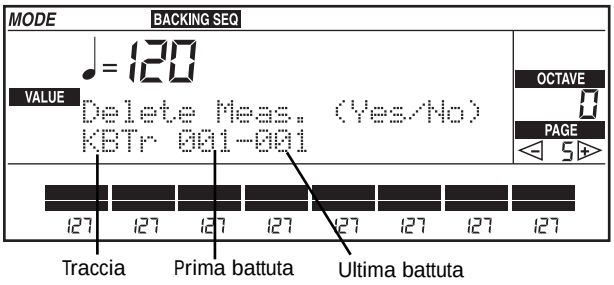
Pagina 5: Edit 1

In questa pagina potete selezionare una delle tre operazioni seguenti: cancellare battute (DELETE), inserire battute (INSERT), cancellare dati da una battuta (ERASE). Portate il cursore sull'operazione desiderata con i tasti CURSOR, poi premete ENTER/YES per accedere alla sottopagina.



Delete measures (Cancellazione battute)

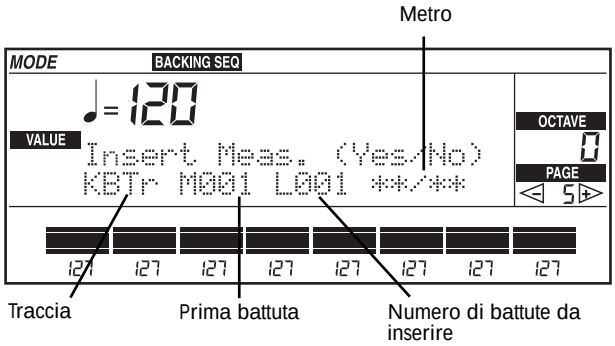
Questa operazione cancella battute dalla traccia selezionata. Le battute successive vengono spostate indietro, riempiendo il vuoto creatosi con la cancellazione.



1. Portate il cursore sul campo "Traccia" con i tasti CURSOR, e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE. Scegliete **ALL** per cancellare le battute da tutte le tracce (accordi, controlli, tempo, tastiera, ecc.).
2. Portate il cursore sul campo "Prima battuta", e scegliete la prima battuta da cancellare. Potate il cursore sul campo "Ultima battuta", e scegliete l'ultima battuta da cancellare. Se desiderate cancellare una sola battuta, assegnate lo stesso numero di battuta ad entrambi i campi.
3. Premete due volte ENTER/YES per confermare la cancellazione.

Insert measures (Inserimento battute)

Questa operazione inserisce battute nella traccia selezionata. Le battute successive vengono spostate in avanti.

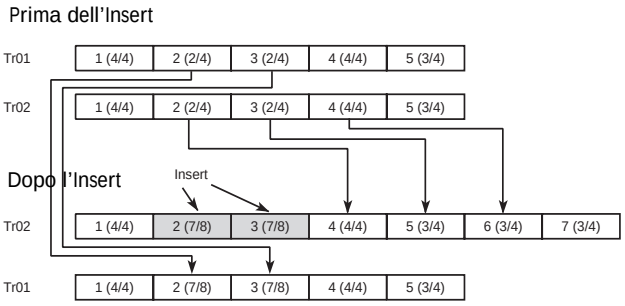


1. Portate il cursore sul campo "Traccia" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete **ALL** per inserire battute su tutte le tracce (accordi, controlli, tempo, tastiera, ecc.).
2. Portate il cursore sul campo "Prima battuta" e indicate la battuta a partire dalla quale dovrà avvenire l'inserimento. Portate il cursore sul campo "Numero di battute da inserire", e scegliete il numero di battute. Portate il cursore sul metro, e scegliete il metro delle battute da inserire.
3. Premete due volte ENTER/YES per confermare l'inserimento.

Inserimento di battute con una segnatura metrica diversa

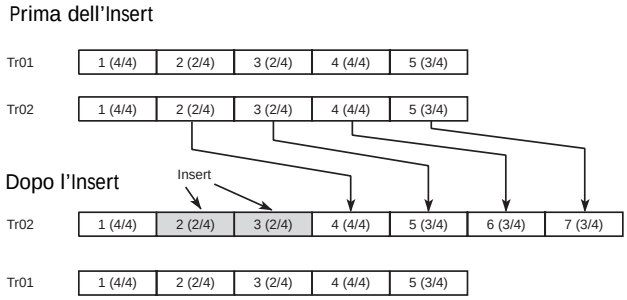
Il cambio di metro durante la riproduzione ha luogo se il tempo è ♩=AUT (vedi "Modalità tempo" a pagina 96). Se vengono inserite battute con un metro diverso in una traccia, tutte le tracce avranno il nuovo metro. In ogni caso, i dati rimangono intatti, e le tracce suonano esattamente come prima.

Inserimento di due battute con metro = 7/8



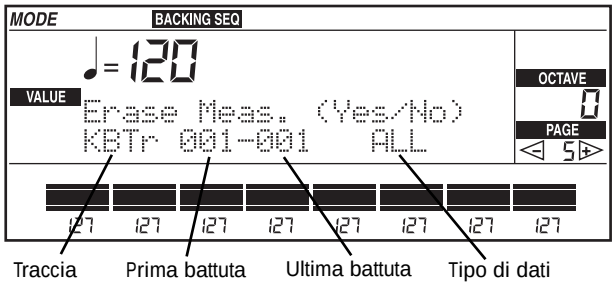
Se al parametro "Metro" assegnate il valore **/**, le nuove battute avranno lo stesso metro delle battute che si trovano alla stessa posizione nelle altre tracce. Se le altre tracce sono ancora vuote, verrà scelto il metro della battuta che precede le battute da inserire.

Metro = **/**



Erase measures (Cancellazione dati dalle battute)

Questa operazione cancella del tutto o in parte i dati contenuti nella(e) battuta(e) specificata(e). Non vengono rimosse le battute stesse.



1. Portate il cursore sul parametro "Traccia" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete **ALL** per cancellare dati da tutte le tracce (accordi, controlli, tempo, tastiera, ecc.).
2. Portate il cursore sul campo "Prima battuta" e indicate la prima delle battute da cancellare. Portate il cursore sul campo "Ultima battuta", e scegliete l'ultima delle battute da cui cancellare. Se desiderate cancellare da una sola battuta, assegnate lo stesso numero di battuta ad entrambi i campi.

Tipo di dati	Dati cancellati
ALL	Tutti i dati
NOTE	Tutti i messaggi di nota
CTRL	Tutti i messaggi di control change
AFTT	Messaggi di aftertouch di canale/polifonico
BEND	Tutti i messaggi di pitch bend
PROG	Tutti i messaggi di program change

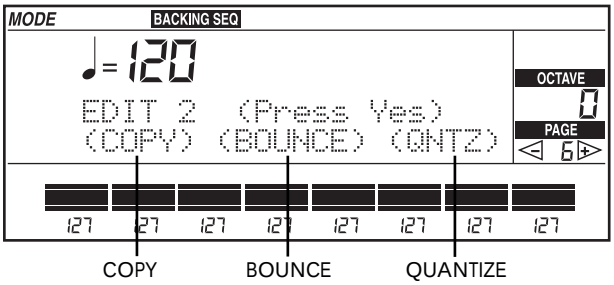
3. Premete due volte ENTER/YES per confermare la cancellazione.

Cancellazione dei messaggi di control change

Alcuni messaggi di control change (abbreviati in CC o CTRL), come il Sustain/Damper, sono costituiti da una parte di attivazione e una di disattivazione. Se si cancella il messaggio di disattivazione, il controllo può rimanere "bloccato". Per esempio, se si cancella il messaggio di disattivazione del Damper (CC#64 con valore 00), il pedale rimane aperto; se si cancella il messaggio di azzeramento del pitch bend (messaggio di PitchBend con valore 64), la traccia può rimanere stonata. In questo caso, eliminate manualmente i messaggi di attivazione o inserite nuovi eventi di disattivazione con le funzioni della "Pagina 8: Event edit (Modifica degli eventi)".

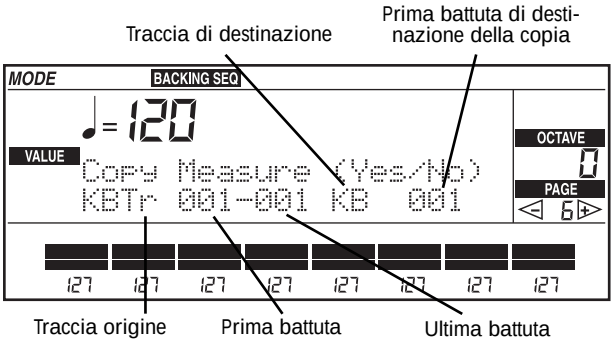
Pagina 6: Edit 2

In questa pagina potete selezionare una delle tre operazioni seguenti: copia di battute (COPY), fusione di tracce (BOUNCE), correzione degli errori ritmici (QUANTIZE). Portate il cursore sulla funzione desiderata con i tasti CURSOR, poi premete ENTER/YES per accedere alla sottopagina.



Copy measures (Copia di battute)

Questa operazione copia battute all'interno di una stessa traccia o da una traccia all'altra.



1. Portate il cursore sul parametro "Traccia origine" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete **ALL** per copiare le battute da tutte le tracce (accordi, controlli, tempo, tastiera, ecc.).
2. Portate il cursore sul campo "Prima battuta", e scegliete la prima delle battute da copiare. Portate il cursore sul campo "Ultima battuta, e scegliete l'ultima delle battute da copiare. Se desiderate copiare una sola battuta, assegnate lo stesso numero ad entrambi i campi.
3. Portate il cursore sul campo "Traccia di destinazione" e scegliete la traccia in cui copiare. Se avete scelto come origine ALL, questo parametro è posto automaticamente a ALL.
4. Portate il cursore sul campo "Prima battuta di destinazione", e scegliete un numero di battuta.
5. Premete due volte ENTER/YES per confermare la copia. Se la destinazione contiene già dei dati, i vecchi dati vengono cancellati e sostituiti con i nuovi.

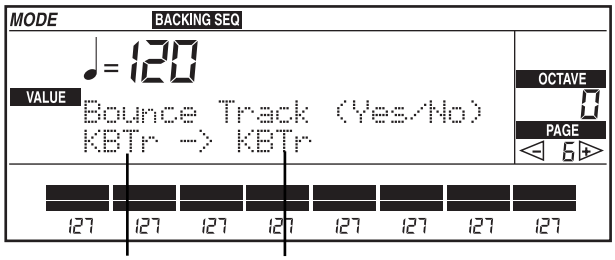
Copia in battute con un metro diverso

Se le battute di destinazione hanno un metro diverso da quelle di origine, i dati rimangono intatti, ma il metro dei dati copiati non coincide più con quello dei dati originali.

Bounce tracks (Fusione di tracce)

Questa operazione unisce due tracce (di tastiera o extra track) in un'unica traccia. La traccia risultante utilizza il programma, il canale MIDI e tutte le impostazioni della traccia di destinazione del Bounce. I dati nella traccia di origine del Bounce vengono cancellati.

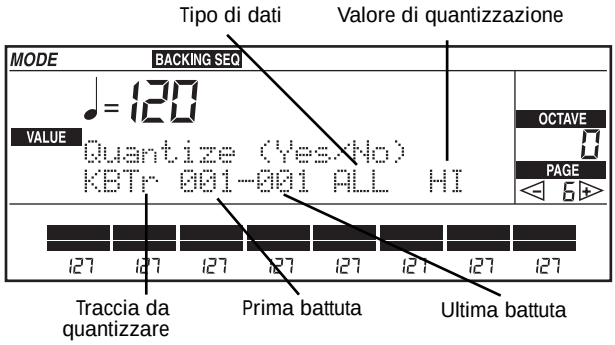
La fusione di due tracce contenenti controlli continui o dati di control change (pitch bend, damper, ecc.) richiede particolare accortezza, dato che la fusione di questi dati può causare risultati indesiderati. Prima di unire queste due tracce è meglio rimuovere i controlli continui da almeno una delle tracce, con le funzioni della sottopagina "Erase measures (Cancellazione dati dalle battute)".



1. Portate il cursore sul parametro "Traccia origine" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).
2. Portate il cursore sul parametro "Traccia di destinazione" e scegliete una traccia.
3. Premete due volte ENTER / YES per confermare il Bounce.

Quantize (Quantizzazione)

Questa operazione corregge gli errori ritmici dei dati registrati, senza cambiare la lunghezza delle note. A differenza della quantizzazione in fase di registrazione (vedi "Pagina 1: Registrazione" a pagina 95), questa funzione permette di specificare il tipo di dati su cui intervenire e un range di battute.



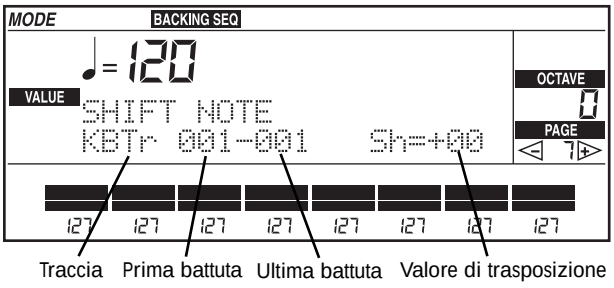
1. Portate il cursore sul campo "Traccia da quantizzare" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). CHRD, CTRL e TEMPO sono rispettivamente le tracce degli accordi, dei controlli e del tempo.
2. Portate il cursore sul campo "Prima battuta" e scegliete la prima delle battute da quantizzare. Portate il cursore sul campo "Ultima battuta" e scegliete l'ultima delle battute da quantizzare.
3. Portate il cursore sul campo "Tipo di dati" e scegliete un tipo di dati. Su tutte le tracce, ad eccezione della traccia del tempo, i tipi selezionabili sono i seguenti.

Tipo di dati	Dati da quantizzare
ALL	Tutti i dati
NOTE	Tutte le note
CTRL	Tutti i messaggi di control change
AFTT	Tutti i messaggi di aftertouch di canale/polifonico
BEND	Tutti i messaggi di pitch bend
PROG	Tutti i messaggi di program change

4. Portate il cursore sul parametro "Valore di quantizzazione" e selezionate una figura musicale: HI, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥. Il valore **HI** non modifica i dati. Con gli altri valori, i dati vengono adeguati ad una griglia ideale, la cui "larghezza di maglia" è determinata dalla figura musicale selezionata.
3. Premete due volte ENTER / YES per confermare la quantizzazione.

Pagina 7: Shift note (Trasposizione)

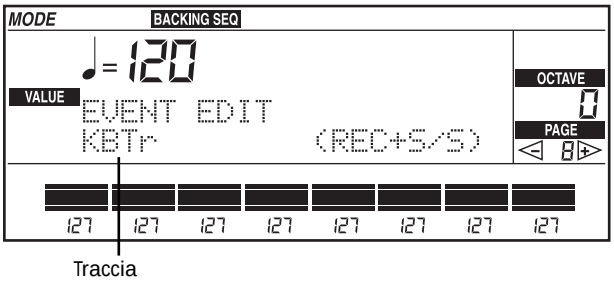
Questa operazione sposta l'altezza delle note verso l'acuto o verso il grave, in intervalli di un semitono. Potete trasporre tutte le note della traccia selezionata, o scegliere un intervallo di note da trasporre.



1. Portate il cursore sul campo "Traccia" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). Potete selezionare la traccia di tastiera o le extra track.
2. Portate il cursore sul campo "Prima battuta" e scegliete la prima delle battute da trasporre. Portate il cursore sul campo "Ultima battuta" e scegliete l'ultima delle battute da trasporre.
3. Portate il cursore sul campo "Valore di trasposizione" e indicate il valore in semitoni, fino a un massimo di ±24 semitoni (±2 ottave).
4. Premete due volte ENTER / YES per confermare la trasposizione.

Pagina 8: Event edit (Modifica degli eventi)

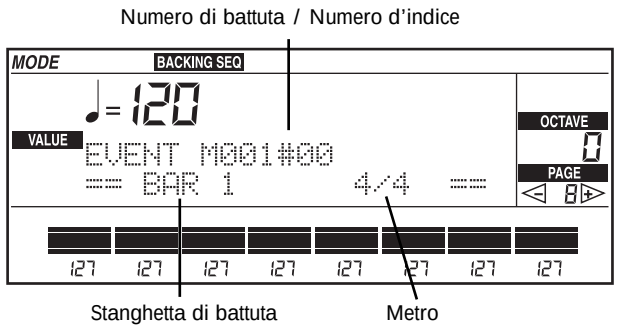
L'event edit permette di vedere in dettaglio e modificare i singoli eventi.



1. Portate il cursore sul parametro "Traccia" con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).
2. Premete REC / WRITE / LYRICS e poi START / STOP.
3. Portate il cursore sull'evento e modificatelo con i tasti TEMPO VALUE (o la ruota). I parametri che appaiono nel display sono diversi a seconda del tipo di evento e della traccia selezionata.
4. Una volta terminate le modifiche, premete START / STOP per uscire dall'event edit.

Modificare gli eventi delle tracce KBTr (tastiera) e ETr1–8 (extra track)

● BAR (Stanghetta di battuta)



Numero di battuta / Numero d'indice

Il numero d'indice è il numero dell'evento a partire dall'inizio della battuta. Modificando questo numero potete passare da un evento all'altro all'interno della battuta. Il numero d'indice "00" corrisponde alla stanghetta di battuta (cioè al punto che separa due battute) e al metro della battuta.

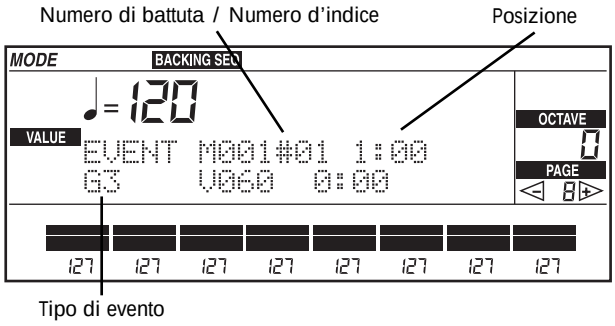
Metro

Scansione ritmica della battuta, cioè (a) numero di movimenti in cui è divisa e (b) unità di scansione.

● End of track (Fine della traccia)

Dicitura che indica la fine della traccia.

● Event (Evento)



Posizione

[1:00…8:95]

Posizione dell'evento all'interno della battuta. Il valore è dato nella forma "quarto:tic" (96 tic per quarto). Se appare anche la sigla TIE, la nota è legata all'ultima nota della battuta precedente.

Tipo di evento

La seguente tabella mostra i tipi di evento e i loro possibili valori.

Potete inserire un evento prima dell'evento selezionato premendo il tasto INS. Non è possibile eseguire questa operazione se è selezionata la stanghetta di battuta (evento BAR) della prima battuta.

Potete cancellare l'evento selezionato premendo il tasto DEL. Non è possibile cancellare BAR (stanghetta di battuta) o l'indicatore End of Track (fine della traccia).

Tipi di evento	Valori	
C-1…G9 (numero di nota)	V:002…V:126 (velocity)	0:00…4:00 ***1*** lunghezza (movimenti: clock)
BEND (pitch bend)	–8192…+8191 ***2*** (in alto/in basso)	
AFTT (aftertouch)	000…127 (intensità)	
PROG (bank select:program change)	000…127: 000…127 ***3*** (banco: numero del programma)	
CTRL (control change)	C000…C127 (numero di control change)	000…127 (numero del controllo)
PAFT ***4*** (aftertouch polifonico)	C-1…G9 (numero della nota)	000…127 (valore)

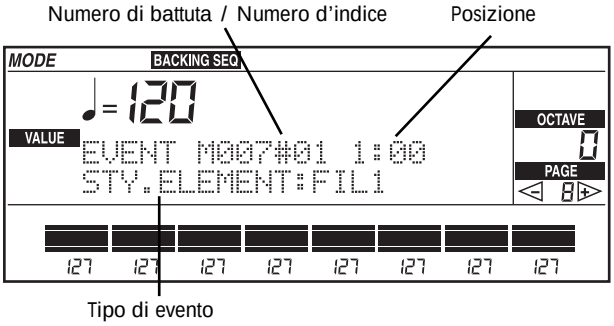
*1. Se legato ad una nota nella battuta successiva, viene visualizzato come TIE.

*2. Il valore di pitch bend è diviso in due parti di due cifre ciascuna. Utilizzate i tasti CURSOR per passare dall'una all'altra.

*3. I valori LSB del messaggio di Bank Select possono essere 000…127, mentre il valore MSB è sempre 0. L'opzione "- - -" significa che il banco non viene trasmesso, quindi resta valido il banco già selezionato.

*4. Vengono trasmessi, ma non ricevuti, i messaggi di Polyphonic Key Pressure (Poly Touch).

Modificare gli eventi della traccia CTRL (controlli)



Tipo di evento	Valori
ARRANGEMENT *	U11–88, A11–88, B11–88
STYLE	A11–88, B11–88, U11–28
STY, ELEMENT (style element)	OFF, VAR1–VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB MODE/ASSIGN (keyboard mode/ assign) **	FUL-UP1, FUL UP1&2, SP UP1&L, DRUM, FUL-MUTE, FUL-UP2, SP-MUTE, SP-UP1, SP-UP2, SP-UP1&2, SP-LOW
CHORD SCAN (chord scanning)	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD MEMORY	OFF, ON
BASS INV. (inversione del basso)	OFF, ON
TRANSPOSE	–11… –1, 00, +1… +11
DRUM MUTE	PLAY, MUTE
PERC MUTE	
BASS MUTE	
ACC1 MUTE	
ACC2 MUTE	
ACC3 MUTE	

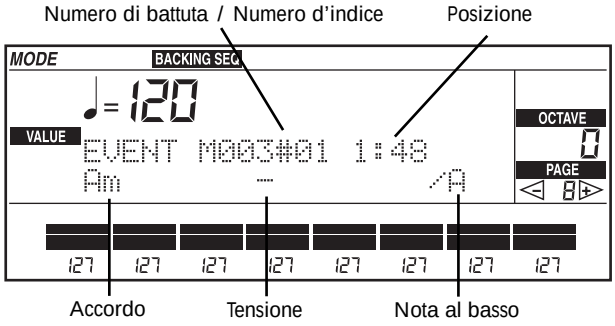
Tipo di evento	Valori
UP1 PROG (programma Upper 1) *	A11–A88, B11–B88, C11–C88, D11–D88, E11–E88, Dr11–Dr28, F11–F88
UP2/LOW PROG (programma Upper 2/ Lower) *	
UP1 OCT. (ottava Upper 1)	–2, –1, 0, +1, +2
UP2/LOW OCT. (ottava Upper 2/Lower)	

* Questi eventi possono essere inseriti anche per mezzo dei tasti della sezione ARRANGEMENT.

** Il parametro KB MODE/ASSIGN programma le sezioni KEYBOARD ASSIGN e KEYBOARD MODE:

Opzione	Keyboard Assign	Keyboard Mode
FUL-UP1	UPPER1	FULL
FUL UP1-2	UPPER1, UPPER2	FULL
SP UP1&L	UPPER1, LOWER	SPLIT
DRUM	---	DRUM
FUL-MUTE	---	FULL
FUL-UP2	UPPER2	FULL
SP-MUTE	---	SPLIT
SP-UP1	UPPER1	SPLIT
SP-UP2	UPPER2	SPLIT
SP-UP1&2	UPPER1, UPPER2	SPLIT
SP-LOW	LOWER	SPLIT

Modificare gli eventi della traccia CHRD (accordi)



Accordo

Accordo inserito.

Tensione

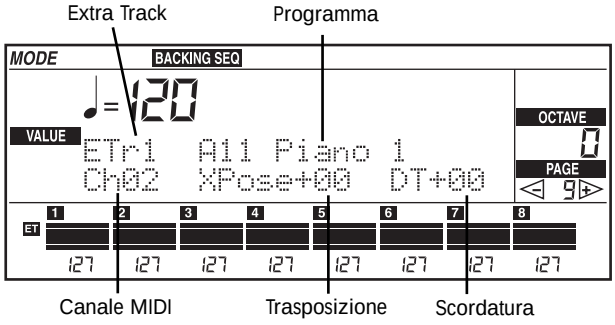
La tensione aggiunge all'accompagnamento note effettivamente suonate sulla tastiera, anche se non sono scritte nei pattern dello stile. Arricchisce l'accordo base.

Nota al basso

Potete indicare una nota al basso diversa dalla nota fondamentale dell'accordo (p.es. C/E, che indica il primo rivolto dell'accordo di C, cioè Do con la terza al basso).

Pagina 9: Programmazione Extra Track (1)

In questa pagina potete programmare i parametri iniziali delle otto extra track (ETr1-ETr8). Come per la traccia di tastiera, potete regolare individualmente la trasposizione e la scordatura (detune). Potete inoltre specificare il canale MIDI di ogni extra track.



Extra Track

[ETr1…ETr8]

Selezionate la extra track con i tasti della sezione VOLUME/PROGRAM.

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr28]

Scegliete un programma con i tasti della sezione PROGRAM. Per selezionare un programma di batteria (Dr 11–28), premete ripetutamente il tasto F(USER/DRUM) fino a visualizzare la sigla "Dr", poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici. Se il programma si trova nel banco già selezionato, è sufficiente comporre il numero a due cifre.

Ch (canale MIDI)

[-, 01G…16]

Canale MIDI su cui la traccia riceve dalle prese MIDI IN 1 e 2. È possibile assegnare a due o più tracce lo stesso canale MIDI, in modo che suonino all'unisono quando ricevono dati dal MIDI. Potete assegnare a due tracce lo stesso canale MIDI per registrare in una le note, nell'altra i controlli (per esempio controlli di volume, damper, pitch bend).

L'opzione "--" scollega la traccia dal MIDI. La sigla "G" accanto al numero di canale indica che quel canale è assegnato al Global.

Suggerimento: È consigliabile che alle Extra Track non sia assegnato un canale MIDI già utilizzato dal Global.

Xpose (Trasposizione)

[–24…+24]

Trasposizione in semitoni, per un massimo di ±24 semitoni (±2 ottave). A **0** la trasposizione è nulla. Poiché ogni programma ha un limite di estensione supe-

riore, con una forte trasposizione verso l'alto le note più acute potrebbero non suonare.

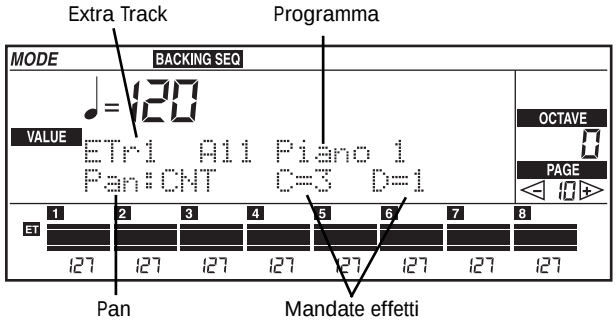
DT (Detune, Scordatura)

[–50…+50]

Intonazione fine della traccia per passi di 1 cent, fino ad un massimo di ±50 cent (mezzo semitono). Potete creare una sonorità più piena scordando tra loro due tracce e suonandole all'unisono. Suggerimento: assegnate alle due tracce lo stesso canale MIDI, scordatele con lo stesso valore ma con segno opposto (se una delle due ha scordatura +10, l'altra avrà scordatura -10), infine registrate i dati su una sola delle due tracce.

Pagina 10: Programmazione Extra Track (2)

In questa pagina potete scegliere per ciascuna delle 8 extra track il programma (suono), il pan (posizione nel campo stereo) e il livello della mandata effetti ai due processori di effetti incorporati.



Extra Track

[ETr1…ETr8]

Selezionate la traccia con i tasti della sezione VOLUME / PROGRAM.

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr28]

Scegliete un programma con i tasti della sezione PROGRAM. Per selezionare un programma di batteria (Dr 11–28), premete ripetutamente il tasto F(USER / DRUM) fino a visualizzare la sigla "Dr", poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici.

Pan

[OFF, L15…L01, CNT, R01…R15, PROG]

Posizione della traccia nel campo stereo. Determina il livello dei canali A e B.

CNT	Traccia posizionata al centro.
Valori L	Traccia posizionata a sinistra.
Valori R	Traccia posizionata a destra.
OFF	Uscita della traccia sui canali A e B disattivata.
PRG	Viene utilizzata l'impostazione pan memorizzata nel programma.

C= / D= (Mandate effetti)

[0…9, P]

Livello delle mandate per la traccia selezionata (mandata dei canali C e D al processore di effetti interno).

P	Viene utilizzato il livello di mandata memorizzato nel programma.
0-9	Livello della mandata dei canali C (normalmente riverbero) o D (normalmente effetto modulante, tipo chorus o flanger).

Pagina 11: Selezione degli effetti

Lo strumento incorpora due processori digitali di effetti per i suoni prodotti dal generatore sonoro interno. In questa pagina potete selezionare gli effetti assegnati ad ogni processore. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 12: Modulazione degli effetti

In questa pagina potete collegare gli effetti ad uno o due controlli, che permettono di "modularne" dinamicamente l'intensità. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 13: Configurazione degli effetti

In questa pagina potete scegliere la configurazione degli effetti della backing sequence, e programmare pan e livello dei canali C e D. Pan e mandata per le tracce dell'arrangiamento vanno programmate a "Pagina 3: Programmazione delle tracce (1)" del modo Arrangement Play. Pan e mandata delle extra track vanno programmate a "Pagina 10: Programmazione Extra Track (2)" del modo Backing Sequence. Per maggiori informazioni, vedi pagina 195.

Pagina 14: Parametri dell'effetto 1

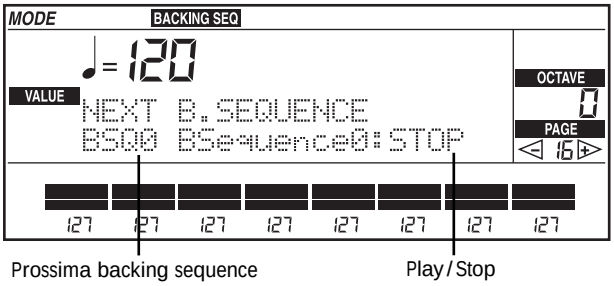
Pagina 15: Parametri dell'effetto 2

Queste pagine contengono i parametri degli effetti selezionati a "Pagina 11: Selezione degli effetti", validi per la backing sequence selezionata.

I parametri contenuti in queste pagine dipendono dagli effetti selezionati. Per maggiori informazioni sulla programmazione degli effetti, vedi pagina 196.

Pagina 16: Next Backing Sequence

La pagina “Next Backing Sequence” permette di scegliere una backing sequence da selezionare automaticamente al termine della backing sequence corrente.



Prossima backing sequence

[OFF, BSEQ0…BSEQ9]

Backing sequence che sarà selezionata al termine della backing sequence corrente. Se l’opzione selezionata è **OFF**, al termine rimarrà selezionata la backing sequence corrente.

Play / Stop

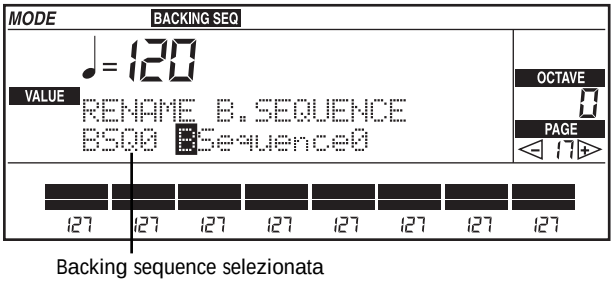
[STOP, PLAY]

Questo parametro mette in Play o in Stop la backing sequence selezionata come successiva. Se tutte le backing sequence in memoria sono in Play, puntano alla backing sequence successiva, e la backing sequence 9 punta alla backing sequence 0, si può creare un ciclo continuo di backing sequence, che non si interrompe finché non si preme START / STOP.

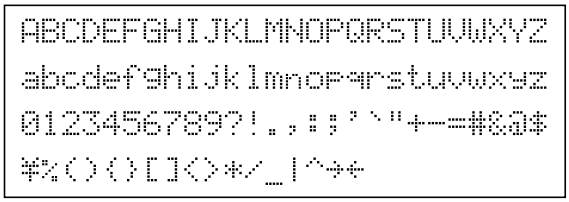
STOP	La backing sequence successiva viene selezionata ma non viene mandata in riproduzione.
PLAY	La backing sequence successiva viene selezionata e mandata in riproduzione.

Pagina 17: Rename Backing Sequence

La pagina “Rename Backing Sequence” permette di modificare il nome della backing sequence. Il nome può essere costituito da un massimo di 10 caratteri.



Possono essere utilizzati i seguenti caratteri.



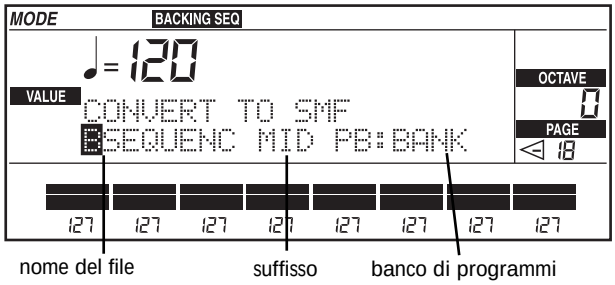
Usate i tasti CURSOR per portare il cursore sotto il carattere da cambiare e i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota) per scegliere un carattere.

Premete INS per inserire un carattere alla posizione del cursore. Premete DEL per cancellare il carattere alla posizione del cursore.

Pagina 18: Convertitore SMF

Questa funzione converte la backing sequence selezionata in uno Standard MIDI File formato 0 (SMF0), che può esser letto in modo Song Play e modificato in modo Song Edit. Lo SMF potrà essere letto e riprodotto da qualsiasi altro sequencer o strumento musicale dotato di sequencer.

Suggerimento: È consigliabile salvare sempre le backing sequence come SMF, in modo da poterle leggerle con il sequencer interno di iS35 o con un altro sequencer.



Inserite un dischetto nel lettore e premete due volte ENTER/YES. La backing sequence viene convertita in SMF.

Il **nome del file** predefinito è composto dai primi otto caratteri del nome della backing sequence, tutti maiuscoli. I caratteri che non sono numeri e lettere vengono convertiti nell'underscore, o carattere di sottolineatura (_). Potete modificare il nome con i tasti CURSOR e TEMPO/VALUE (o la ruota). Dopo il nome appare il **suffisso** del file SMF (.MID). Il nome dei file di iS35 è conforme alle specifiche di MS-DOS® ("8.3").

Le tracce DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2 e ACC3 vengono assegnate ai canali MIDI specificati a "Pagina 7: Programmazione canali MIDI (2)" del modo Disk/Global. Le extra track vengono assegnate ai canali MIDI specificati a "Pagina 9: Programmazione Extra Track (1)" del modo Backing Sequence.

La traccia UP1 (Upper 1) è assegnata al canale MIDI specificato a "Pagina 6: Programmazione canali MIDI (1)" del modo Disk/Global. Nella stessa pagina può essere assegnato un canale alla traccia LOW/UP2, che però viene automaticamente assegnata ad un canale non utilizzato da altre tracce.

PB (Program Bank, Banco di programmi) [NUM, BANK]

Questo parametro determina se il messaggio di Bank Select (selezione banco) debba essere salvato nello SMF.

NUM	I messaggi di Bank Select non vengono salvati nello SMF; scegliete questa opzione quando la backing sequence è stata realizzata con suoni propri di iS35 (banchi C, D, E, F) e non con i programmi GM (banchi A e B).
BANK	I messaggi di Bank Select vengono salvati nello SMF; scegliete questa opzione quando lo SMF dovrà essere suonato da un altro strumento Korg della serie i.

9. Modo Song Play

Song Play e Song Edit

Il modo Song Play va usato per la lettura diretta degli Standard MIDI File da disco, e per la programmazione di song su sequencer esterno.

Il modo Song Edit va usato per la creazione o la modifica di una song direttamente su iS35.

Le modifiche in Song Play non vengono memorizzate

Il modo Song Play non permette di modificare in forma permanente la song. È possibile eseguire delle modifiche durante il play (volume, mute, programmi), ma non è possibile memorizzarle o salvarle su disco.

Invio dei messaggi MIDI di Bank Select (selezione banco)

Potete inviare ad uno strumento collegato al MIDI OUT di iS35 un messaggio di Bank Select e Program Change, per la selezione dei programmi. A “Pagina 9: MIDI filter” del modo Disk / Global potete scegliere il modo in cui il messaggio di Bank Select viene inviato al MIDI OUT. Per collegare iS35 ad un altro strumento Korg, ponete il parametro a “o”. Per collegare un dispositivo di un altro produttore, se l’impostazione “o” sembra dare problemi ponete il parametro a “s” o “n”. Se è selezionato “n” il messaggio di Bank Select non viene inviato.

Programmazione di song su computer esterno

Per programmare song su sequencer esterno, ponete iS35 in modo Song Play. In questo modo lo strumento trasmette sul canale selezionato con i tasti VOLUME / PROGRAM, e riceve dal sequencer esterno su tutti i canali MIDI (1-16). Vedi il capitolo “Il MIDI” a pagina 54 per maggiori informazioni.

La funzione Mute Keyboard

Mentre siete in modo Song Play, potete disattivare rapidamente la tastiera.

- Per disattivare la tastiera, fate accendere il led dei tasti SYNCHRO-START e SYNCHRO-STOP.
- Per riattivare la tastiera, fate spegnere il led dei tasti SYNCHRO-START e SYNCHRO-STOP (basta premere uno dei due tasti).

Pagina 1: Controllo dell’esecuzione

Formati leggibili

iS35 può leggere Standard MIDI File (SMF) in formato 0 e 1. Gli SMF in formato 0 vengono riprodotti immediatamente, senza necessità di caricamento da disco, mentre gli SMF in formato 1 vengono prima caricati, e riprodotti dopo alcuni secondi. Durante il caricamento degli SMF in formato 1, i led di START / STOP lampeggiano, e nel display appare il messaggio “Please wait a moment” (Attendere prego).

È possibile leggere anche file in formato Yamaha DOC, ma con alcune limitazioni. I suoni vengono convertiti, dove possibile, in suoni GM. Vista la differenza tra lo standard DOC e lo standard GM, alcune tracce potrebbero però suonare con programmi e livelli diversi dagli originali.

iS35 può mostrare nel display il testo contenuto negli SMF in formato M-live (MidiSoft), Solton, o Tune1000 o compatibile (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF). Potete passare dai modi di visualizzazione del testo (Lyrics 1 e Lyrics 2) al modo di visualizzazione dei parametri standard (Play) premendo ripetutamente il tasto REC / WRITE / LYRICS. Premete lo stesso tasto per tornare alla visualizzazione del testo:

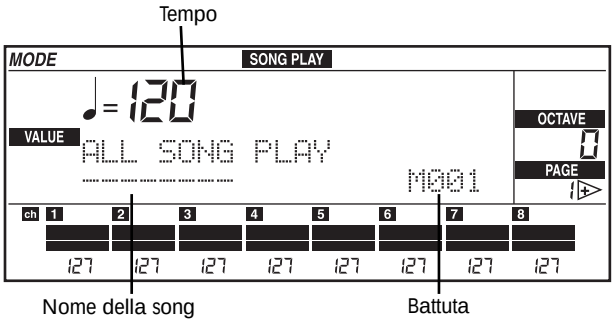
Lyrics 1 ➟ Lyrics 2 ➟ Play ➟ Lyrics 1…

iS35 può mostrare, inoltre, le sigle degli accordi contenuti negli SMF in formato M-live (MidiSoft), Solton, GMX, XF.

Il modo Play

Premete SONG PLAY per accedere al modo Song Play. Se vi trovate in una pagina diversa da quella mostrata nel display (Pagina 1), premete EXIT / NO per raggiungere Pagina 1 del modo Song Play.

Per selezionare la song da mandare in riproduzione occorre trovarsi in modo Play. Se nel display appare il testo della song (modo Lyrics 1 o Lyrics 2), premete uno o due volte REC / WRITE / LYRICS per spegnerne il led e passare al modo Play.



Parametri del modo Play

♩ = (Tempo)

[20…250]

Tempo o velocità di riproduzione della song. Il tempo può avere valori compresi tra 20 e 250. Se si batte il tempo con il tasto TAP TEMPO, i valori sono limitati a 40–240. Per cambiare il tempo portate il cursore sul parametro Tempo con i tasti CURSOR, poi cambiate il tempo con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).

Quando la song viene riprodotta dall’inizio, viene selezionato il tempo registrato nello SMF. Se premete RESET mentre il sequencer è fermo, o la song finisce e il sequencer torna alla prima battuta, quando la song viene nuovamente mandata in riproduzione viene automaticamente selezionato il tempo registrato nello SMF.

Nome della song

Song in riproduzione. Potete scegliere una song, mandare in riproduzione tutte le song contenute nel disco, o creare una lista di song da mandare in riproduzione con un solo comando. Mentre una song è in riproduzione, potete selezionare un'altra song, che verrà selezionata al termine della song corrente.

M (Measure number, Numero di battuta)

[001…999]

Battuta corrente. Potete scegliere una battuta diversa sia a sequencer fermo che in riproduzione. Se cambiate battuta mentre il sequencer è in riproduzione, i led di START/STOP lampeggiano brevemente durante la ricerca, poi la song riprende dalla battuta selezionata.

Se vi portate su una battuta — o dopo una battuta — che contiene cambi di tempo, program change o cambi di volume, i dati vengono aggiornati su tutti i canali, eccetto quelli in mute. Se volete aggiornare i dati di quei canali, cambiate il loro stato e poneteli in Play.

Selezione e riproduzione delle song

Ci sono diversi modi per selezionare e mandare in riproduzione una o più song.

Mandare in riproduzione tutte le song

Per riprodurre in successione tutte le song contenute nel disco, nel display deve apparire il titolo "ALL SONG PLAY" e una serie di trattini (---), come mostrato nell'immagine precedente.

Se il display è diverso, premete EXIT/NO per tornare al display "ALL SONG PLAY".

A questo punto, premete START/STOP per avviare la riproduzione di tutte le song. Le song vengono riprodotte nell'ordine in cui sono archiviate nel disco. Fermate la riproduzione premendo ancora START/STOP.

Mandare in riproduzione una sola song

Selezionate la song con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Potete selezionare la song su disco con i tasti della sezione ARRANGEMENT. Premete il tasto ARRANGEMENT BANK [A] e uno dei tasti ARRANGEMENT NUMBER [1]-[8] per selezionare le song 1-8.

Premete il tasto ARRANGEMENT BANK [B] e uno dei tasti ARRANGEMENT NUMBER [1]-[8] per selezionare le song 9-16.

Premete il tasto ARRANGEMENT BANK [USER] e uno dei tasti ARRANGEMENT NUMBER [1]-[8] per selezionare le song 17-24.

Premete START/STOP per avviare la riproduzione. Premete ancora START/STOP per fermare la riproduzione.

Quando il sequencer è fermo, potete premere RESET per tornare all'inizio della song. In questo modo viene anche richiamato il tempo iniziale della song.

Il JukeBox

Potete creare una lista di song mediante la funzione JukeBox. Per altre informazioni, vedi anche il capitolo "Tutorial" a pagina 32.

1. Scegliete la prima song con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
2. Premete ENTER/YES per inserire la song nella lista.
3. Selezionate la seconda song con TEMPO/VALUE (o la ruota).
4. Premete ENTER/YES per inserire la song nella lista.
5. Procedete allo stesso modo per inserire le altre song.
6. Premete START/STOP per mandare in esecuzione l'intera lista.
7. Potete usare START/STOP per fermare o riavviare la riproduzione.
8. Premete EXIT/NO per uscire dal modo JukeBox.

Se in memoria ci sono già song e/o backing sequence

Se in memoria ci sono già una backing sequence (modo Backing Sequence) o una song (modo Song Edit), quando sta per essere caricato uno SMF in formato 1 potrebbe apparire un messaggio che chiede se si vuole cancellare backing sequence e song già presenti in memoria: "Ok to erase B.Seq&Song Edit" (Cancello backing sequence e song?). Premete ENTER/YES per cancellare il contenuto della memoria e mandare in riproduzione la nuova song. Se non volete perdere il contenuto della memoria, premete EXIT/NO.

Se volete salvare i dati contenuti in memoria, usate la procedura di Save del modo Disk/Global per salvare le backing sequence, la funzione Save a "Pagina 13: Save (salvataggio dati)" del modo Song Edit per salvare la song.

Se la dimensione del file da caricare è maggiore della memoria di edit, appare il messaggio “Can’t play all track” (Non verranno eseguite tutte le tracce). Premete ENTER/YES per continuare il caricamento, o EXIT/NO per annullare.

Se un file non appare

In modo Song Play vengono riprodotti solo file con estensione “.MID” (per esempio, MICHELLE.MID). Non è possibile vedere SMF salvati con una diversa estensione. Leggete il dischetto con un computer, e cambiate l’estensione del file in “.MID”. Il nome del file deve essere lungo 8 caratteri, più il punto e l’estensione “MID” (convenzioni MS-DOS®).

Se non è conforme alle specifiche Standard MIDI File, il file potrebbe in ogni caso non essere leggibile da iS35, o esser letto in modo errato e suonare male.

Selezione delle tracce

La traccia selezionata può essere suonata sulla tastiera, mentre la song è ferma o in riproduzione. Usate i tasti VOLUME/PROGRAM per selezionare la traccia.

Selezione di un programma

Potete selezionare un programma da assegnare alla traccia suonata sulla tastiera. Selezionate il programma con i tasti della sezione PROGRAM (vedi “Cambiare i suoni delle tracce di tastiera” a pagina 38). Selezionate un banco (A, B, C, D, E, F-USER/DRUM), poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici. Se il programma è nello stesso banco, è sufficiente comporre il numero a due cifre.

Per selezionare un programma percussivo (Dr11–Dr28), premete ripetutamente F(USER/DRUM) finché nel display non appare la sigla “Dr”, poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici.

In alternativa, potete usare la funzione Program Preview per scorrere la lista dei programmi prima di selezionare effettivamente un programma.

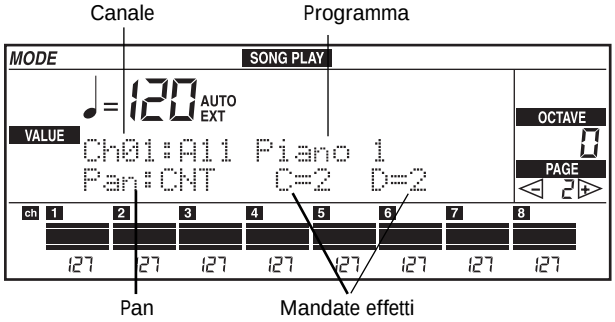
Premere uno dei tasti BANK, eventualmente digitare il numero delle decine, scorrere l’elenco dei programmi con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota), e selezionate il programma premendo ENTER/YES.

Per selezionare un programma Drum (Dr11–28), premete ripetutamente il tasto F(USER/DRUM) nella sezione PROGRAM, finché non appare la sigla “Dr”, poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici.

Pagina 2: Programmazione dei canali

In questa pagina potete modificare i parametri di esecuzione dei canali. Gli SMF contengono impostazioni proprie, che vengono automaticamente assegnate alle tracce.

Nota: Le modifiche non vengono memorizzate o salvate su disco.



Ch (Channel, Canale)

[01…16]

Selezionate il canale da porre in edit con i tasti della sezione VOLUME/PROGRAM. Il canale corrispondente ad ogni coppia di tasti è mostrato nel display, sopra l'indicatore di volume. Passate dai canali 1-8 ai canali 9-16 premendo il tasto TRK.SELECT. Sulla tastiera suona il programma del canale selezionato.

Nota: In modo Song Play canale MIDI e numero di traccia coincidono.

Attenzione: Il cursore ACC.VOLUME regola il volume di tutte le tracce della song, ad eccezione della traccia selezionata (traccia considerata "solista").

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr28]

Programma assegnato al canale selezionato. Selezionate il programma con i tasti della sezione PROGRAM (vedi "Cambiare i suoni delle tracce di tastiera" a pagina 38). Selezionate un banco (A, B, C, D, E, F-USER/DRUM), poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici. Se il programma è nello stesso banco, è sufficiente comporre il numero a due cifre.

Per selezionare un programma percussivo (Dr11–Dr28), premete ripetutamente F(USER/DRUM) finché nel display non appare la sigla "Dr", poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici.

Nota: Secondo le specifiche General MIDI, il canale 10 è assegnato al programma DRUM.

Nota: In questa pagina, il Program Preview non può essere utilizzato.

Pan

[OFF, L15…CENT…R15, PROG]

Posizione del canale nel fronte stereo. Funziona da livello per i canali A e B della generazione sonora interna (vedi capitolo "Effetti"). Normalmente, i canali A e B costituiscono il segnale diretto (A=Left, B=Right). Se la configurazione degli effetti non è Parallel 3, i canali A e B possono funzionare da mandata effetti. Vedi "Pagina 6: Configurazione degli effetti".

CNT	Al centro.
Valori L	A sinistra (canale Left, A).
Valori R	A destra (canale Right, B).
OFF	La traccia non esce sui canali A e B.
PRG	È usato il valore di pan contenuto nel programma.

C=/D= (Mandate effetti)

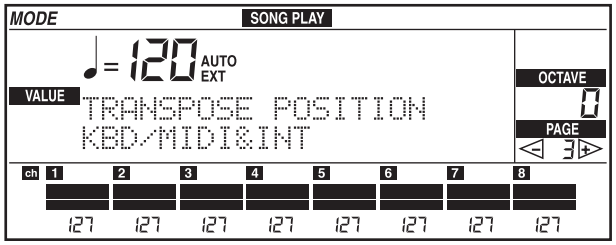
[0…9, P]

Livello del segnale inviato agli effetti. Normalmente, il canale C è la mandata al riverbero, il canale D la mandata all'effetto modulante (chorus, flanger...). Se la configurazione degli effetti non è Parallel 3, i canali C e D possono funzionare in modo diverso. Vedi "Pagina 6: Configurazione degli effetti".

1-9	Livello dell'effetto. A 0 il canale non esce sui canali interni C/D.
P	È usato il valore contenuto nel programma.

Pagina 3: Posizione del transpose

In questa pagina potete specificare la posizione del transpose nel flusso di dati MIDI.

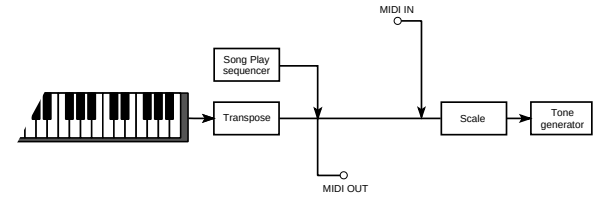


Transpose position (Posizione del transpose)

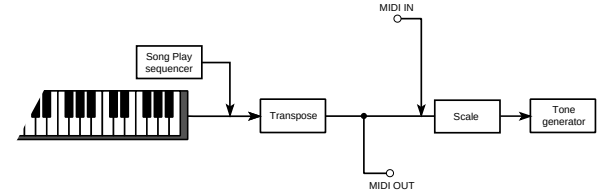
[KBD/MIDI&INT, KBD&SEQ/MIDI&INT, ALL/INT]

Questo parametro determina se i pulsanti TRANSPOSE devono agire sui suoni suonati da tastiera, sui suoni riprodotti dalla song, sui messaggi inviati al MIDI OUT. Il parametro riguarda solo il modo Song Play. Il parametro analogo di "Pagina 2: Speaker off/Master tuning/Transpose position" del modo Disk/Global non ha effetto sul modo Song Play. I tasti OCTAVE hanno sempre effetto solo sui suoni della tastiera, e non sono influenzati da questo parametro.

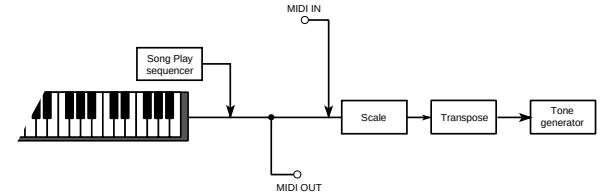
L'opzione **KBD/MIDI&INT** fa in modo che vengano trasposte solo le note suonate da tastiera, inviate al generatore interno e al MIDI OUT. Le note suonate dal sequencer o ricevute dal MIDI IN non vengono trasposte.



L'opzione **KBD&SEQ/MIDI&INT** (normalmente selezionata) fa in modo che vengano trasposte le note suonate da tastiera e quelle riprodotte dal sequencer. Vengono trasposte sia le note inviate al generatore sonoro interno che quelle inviate al MIDI OUT. Non vengono trasposte le note ricevute dal MIDI IN.



L'opzione **ALL/INT** fa in modo che vengano trasposte tutte le note in ingresso nel generatore sonoro interno. Le note ricevute dal MIDI IN vengono trasposte. Non vengono trasposte le note inviate al MIDI OUT.



Pagina 4: Selezione degli effetti

Lo strumento incorpora due processori digitali di effetti per i suoni prodotti dal generatore sonoro interno. In questa pagina potete scegliere gli effetti assegnati alla song e attivarli / disattivarli. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 5: Modulazione degli effetti

In questa pagina potete collegare gli effetti ad uno o due controlli, che permettono di "modularne" dinamicamente l'intensità. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 6: Configurazione degli effetti

In questa pagina potete scegliere la configurazione degli effetti della song, e programmare pan e livello dei canali C e D. Pan e mandata dei canali vanno programmati a "Pagina 2: Programmazione dei canali". Per maggiori informazioni, vedi pagina 195.

Pagina 7: Parametri dell'effetto 1

Pagina 8: Parametri dell'effetto 2

Queste pagine contengono i parametri degli effetti selezionati a "Pagina 4: Selezione degli effetti", validi per la song corrente.

I parametri contenuti in queste pagine dipendono dagli effetti selezionati. Per maggiori informazioni sulla programmazione degli effetti, vedi pagina 196.

Pagina 9: Song Play Harmony

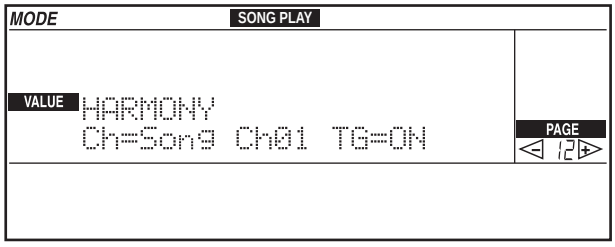
Questa pagina permette di scegliere il canale di armonizzazione della sezione VOCAL / HARMONY per il modo Song Play.

È analoga alla "Pagina 12: Song Play Harmony" del modo Disk / Global, ed è stata riportata anche nell'ambiente Song Play per poter cambiare canale di armonizzazione senza dover abbandonare il modo Song Play.

I formati di SMF più diffusi (M-live, Tune 1000 e compatibili) assegnano in genere la traccia di armonizzazione al canale MIDI 5, ma talvolta vengono utilizzati i canali MIDI 7, 15 o 16.

Le modifiche eseguite in questa pagina non vengono memorizzate. Per memorizzare il canale dell'armonizzazione per le song, occorre portarsi a "Pagina 12: Song Play Harmony" del modo Disk / Global (vedi pagina 159), e salvare le modifiche al Global.

(Per salvare le modifiche al Global, mentre siete in modo Global premete REC / WRITE / LYRICS, e confermando premendo ENTER / YES due volte).



Ch (Channel, Canale)

[OFF, MIDI IN Ch01…16, Song Ch01…16]

Canale MIDI o traccia della song da cui giungono i dati per l'armonizzazione.

OFF: Armonizzazione disattivata.

MIDI IN Ch01…16: Canale MIDI. Le note sono ricevute attraverso il MIDI IN (1 e 2).

Song Ch01…16: Traccia della song. Le note sono ricevute dalla traccia della song selezionata. Non vengono considerate le note ricevute via MIDI.

Keyboard: Le note per l'armonizzazione vengono ricevute dalla tastiera di iS35.

TG (Tone Generator, generatore sonoro)

[ON / OFF]

Questo parametro appare quando è selezionata una traccia della Song (Song Ch01…16), oppure la tastiera (Keyboard).

ON: I dati per l'armonizzazione vengono inviati anche al generatore sonoro interno, e suonati dalla traccia selezionata.

OFF: Le note per l'armonizzazione sono inviati solo all'armonizzazione e non vengono suonati dalla traccia selezionata. Questa impostazione permette di risparmiare note della polifonia di iS35.

10. Modo Song Edit

Song Play e Song Edit

Il modo Song Play va usato per la lettura diretta degli Standard MIDI File da disco, e per la programmazione di song su sequencer esterno.

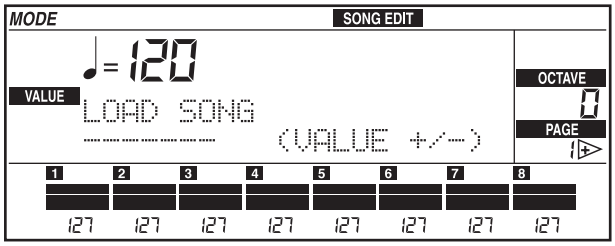
Il modo Song Edit va usato per la creazione o la modifica di una song direttamente su iS35.

Salvare la song prima di spegnere

Attenzione: Quando lo strumento viene spento, la song in Song Edit viene cancellata. Prima di spegnere lo strumento salvate la song con la procedura di Save contenuta a “Pagina 13: Save (salvataggio dati)” del modo Song Edit. La funzione è spiegata anche nel capitolo “Tutorial” a pagina 44.

Pagina 1: Load (Caricamento)

Caricamento di uno Standard MIDI File (SMF).



Inserite un dischetto contenente lo SMF da leggere. Il dischetto deve essere in formato MS-DOS®, 3.5”, capacità 720K (DS-DD) o 1.44MB (HD). Gli SMF devono avere estensione “.MID”.

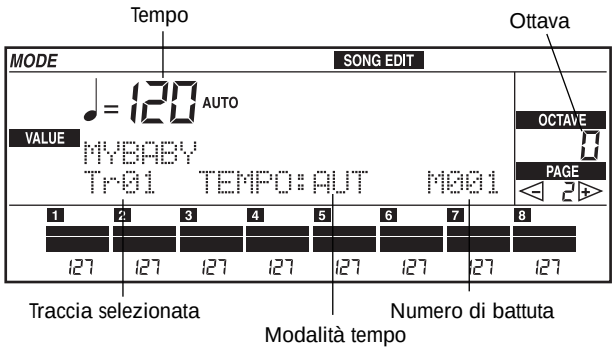
È possibile leggere anche file in formato Yamaha DOC, ma con alcune limitazioni. I suoni vengono convertiti, dove possibile, in suoni GM. Vista la differenza tra lo standard DOC e lo standard GM, alcune tracce potrebbero però suonare con programmi e livelli diversi dagli originali.

Scegliete lo SMF con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). I file appaiono nell’ordine in cui sono stati salvati nel disco. Premete due volte ENTER/YES per caricare il file selezionato. Una volta caricato il file:

- **per passare a Pagina 2 e avviare la riproduzione** premete START/STOP;
- **per passare a Pagina 2 senza avviare la riproduzione** premete EXIT/NO.

Pagina 2: Riproduzione

I parametri di questa pagina controllano la riproduzione dello SMF caricato in memoria.



Tempo

[40…240]

Tempo metronomico, o velocità di riproduzione della song. Normalmente, il tempo è quello registrato nella song. Se volete regolare manualmente il tempo, ponete il parametro "Modalità tempo" su MAN.

Tr (Traccia)

[1…16]

Traccia selezionata.

Nota: In modo Song Edit traccia e canale non sono termini coincidenti. Il canale MIDI di ogni traccia può essere liberamente definito a "Pagina 3: Programmazione delle tracce".

Modalità tempo

[AUTO, MAN]

Modalità di lettura del tempo metronomico in fase di riproduzione.

AUTO	Il tempo è quello registrato nella song. Se nella traccia sono registrati dei cambi di tempo, questi vengono presi in considerazione.
MAN	Il tempo è quello definito con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). I cambi di tempo registrati nella song vengono ignorati.

M (Measure number, Numero di battuta)

[001…999]

Battuta corrente. A sequencer fermo, potete scegliere una battuta da cui iniziare o continuare la riproduzione. Se vi portate su una battuta — o dopo una battuta — che contiene cambi di tempo, program change o cambi di volume, i dati vengono aggiornati su tutti i canali, eccetto quelli in mute. Se volete aggiornare i dati di quei canali, cambiate il loro stato e poneteli in Play. Non è possibile scegliere una battuta mentre la song è in riproduzione.

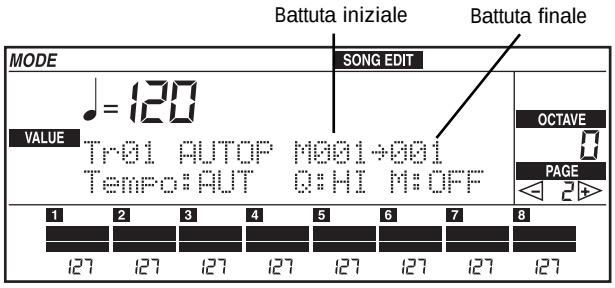
Ottava

[–2…+2]

Trasposizione di ottava della tastiera. Utilizzate i tasti OCTAVE per cambiare questo valore.

Pagina 2: Registrazione

Per entrare in registrazione, portatevi alla Pagina 2 del modo Song Edit, poi premete REC/WRITE/LYRICS. Per tornare in riproduzione premete REC/WRITE/LYRICS o EXIT/NO.



Ecco la tipica procedura di registrazione:

1. Portatevi a Pagina 2 del modo Song Edit.
2. Selezionate la traccia da registrare con i tasti della sezione VOLUME/PROGRAM. Usate il tasto TRK SELECT per commutare fra le tracce 1-8 e 9-16.
3. Mentre siete a Pagina 2, premete REC/WRITE/LYRICS per entrare in registrazione.
4. Programmate i vari parametri (tempo, metro, ecc.).
5. Premete START/STOP per avviare la registrazione.
6. Al termine premete START/STOP per fermare la registrazione e tornare in riproduzione.

Tr (Traccia)

[1…16]

Traccia da registrare. Dopo essere entrati in registrazione, potete usare questo parametro per selezionare una traccia diversa, senza uscire dal modo registrazione.

Nota: In modo Song Edit traccia e canale non sono termini coincidenti. Il canale MIDI di ogni traccia può essere liberamente definito a "Pagina 3: Programmazione delle tracce".

Modo di registrazione

[OVWR, OVDB, AUTP, MANP]

Modo in cui avviene la registrazione.

OVWR — (Overwrite, sovrascrittura) I vecchi dati già presenti nella traccia vengono cancellati e sostituiti dai nuovi.

OVDB — (Overdub, sovraincisione) I nuovi dati vengono aggiunti ai vecchi.

AUTP — (Auto punch) Potete specificare una battuta iniziale e una battuta finale prima di iniziare a registrare, in modo da definire l'area in cui registrare e non "sporcare" altre parti della registrazione. Quando questo parametro viene selezionato, appaiono i parametri "Battuta iniziale" e "Battuta finale".

MANP — (Manual punch) Potete definire manualmente l'area da registrare. Seguite questa procedura:

1. Selezionate la traccia da registrare.
2. Premete START/STOP per avviare la riproduzione.
3. Premete REC/WRITE/LYRICS all'inizio dell'area da registrare. La registrazione ha inizio.
4. Premete ancora REC/WRITE/LYRICS alla fine dell'area da registrare. La registrazione termina, mentre la riproduzione continua.

Invece di usare il tasto REC/WRITE/LYRICS, potete attivare e disattivare il Manual Punch con un pedale appositamente programmato o con il controller EC5. Vedi "Pagina 14: Assignable pedal/switch" o "Pagina 15: Controller esterno EC5" del modo Disk/Global.

Modalità tempo

[AUT, MAN, REC]

Modalità di funzionamento del tempo durante la registrazione della song.

AUTO	Durante successive fasi di registrazione, il tempo è quello già registrato in precedenza.
MAN	Il tempo è quello definito con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). I cambi di tempo registrati nella song vengono ignorati.
REC	I cambi di tempo vengono registrati. Per registrare il tempo, scegliete l'opzione REC, premete REC/WRITE/LYRICS e poi START/STOP per avviare la registrazione; a questo punto potete eseguire cambi di tempo, che verranno registrati nella traccia Tempo della song.

Q (Quantizzazione in registrazione)

[HI, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 … 𝅗𝅥]

Correzione degli errori ritmici durante la registrazione.

HI	Le note vengono registrate esattamente come sono state suonate. (In iS35 la precisione è di 96 "tic" per quarto).
Altri valori	Le note si adeguano ad una "griglia" ideale, la larghezza delle cui maglie è definita dal valore di quantizzazione scelto. Per esempio, se il parametro è posto a 𝅗𝅥, l'attacco delle note è posizionato al quarto più vicino. Dato che anche il pitch bend e altri controlli continui vengono quantizzati, occorre fare attenzione a non rendere la registrazione troppo innaturale.

M (Metronomo)

[OFF, ON, REC]

Attivazione/disattivazione del metronomo.

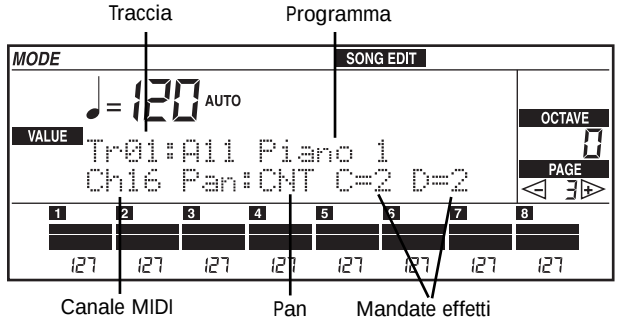
OFF	Il metronomo suona solo durante il conteggio iniziale della registrazione.
ON	Il metronomo suona sia durante la registrazione che durante la riproduzione.
REC	Il metronomo suona solo durante la registrazione.

Per registrare una song con metro diverso da 4/4

Non appena si entra in registrazione, il metro della song è 4/4. Se si vuole usare un metro diverso (p.es. 3/4, o 5/8), occorre inserire almeno una battuta vuota prima di iniziare a registrare, e assegnare alla battuta inserita il metro desiderato. Vedi "Insert measures (Inserimento battute)" a pagina 136.

Pagina 3: Programmazione delle tracce

In questa pagina potete vedere e modificare i parametri di ogni singola traccia.



Tr (Traccia)

[01…16]

Selezionate la traccia da porre in edit con i tasti della sezione VOLUME/PROGRAM. La traccia corrispondente ad ogni coppia di tasti è mostrata nel display sopra l'indicatore di volume. Passate dalle tracce 1-8 alle tracce 9-16 premendo il tasto TRK SELECT. Sulla tastiera suona il programma della traccia selezionata.

Programma

[A11…U88, Dr11…Dr28]

Programma assegnato alla traccia selezionata. Selezionate il programma con i tasti della sezione PROGRAM. Per selezionare un programma percussivo (Dr11–Dr28), premete ripetutamente F(USER/DRUM) finché nel display non appare la sigla "Dr", poi componete un numero a due cifre con i tasti numerici.

Nota: Secondo le specifiche del General MIDI, al canale 10 va preferibilmente assegnato un programma DRUM.

Ch (Canale MIDI)

[01…16]

Canale MIDI della traccia. Se la song verrà convertita in Standard MIDI File con la funzione di "Pagina 13: Save (salvataggio dati)" (vedi pagina 138), i canali MIDI utilizzati saranno quelli assegnati in questa pagina. Potete assegnare lo stesso canale a più di una traccia, ma per conservare queste impostazioni occorre salvare la song come SMF formato 1 (vedi pagina citata).

Pan

[OFF, L15…CENT…R15, PRG]

Posizione della traccia nel panorama stereo. Funziona da livello per i canali A e B della generazione sonora interna (vedi capitolo "Effetti"). Normalmente, i canali A e B costituiscono il segnale diretto (A=Left, B=Right). Se la configurazione degli effetti non è Parallel 3, i canali A e B possono funzionare da mandata effetti. Vedi "Pagina 10: Configurazione degli effetti".

CNT	Al centro.
Valori L	A sinistra (canale Left, A).
Valori R	A destra (canale Right, B).
OFF	La traccia non esce sui canali A e B.
PRG	Viene utilizzato il valore di pan contenuto nel programma.

C=/D= (Mandate effetti)

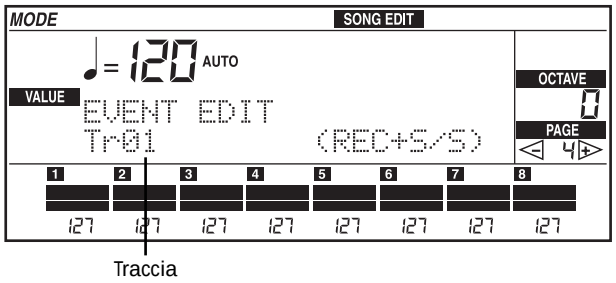
[0…9, P]

Livello del segnale inviato agli effetti. Normalmente, il canale C è la mandata al riverbero, il canale D la mandata all'effetto modulante (chorus, flanger...). Se la configurazione degli effetti non è Parallel 3, i canali C e D possono funzionare in modo diverso. Vedi "Pagina 10: Configurazione degli effetti".

0-9	Livello dell'effetto. A 0 il canale non esce sui canali interni C/D.
P	Viene utilizzato il valore contenuto nel programma.

Pagina 4: Event edit

La pagina di Event Edit permette di modificare i singoli eventi, per esempio note e messaggi di control change (pedale, volume, pan...). Questa pagina permette inoltre di eseguire la registrazione in step-by-step.



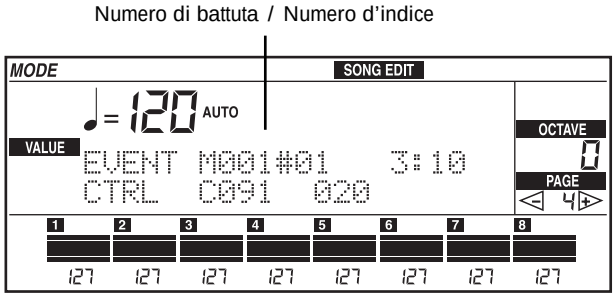
Traccia

[01…16, TEMPO]

Traccia da porre in edit.

Procedura di edit

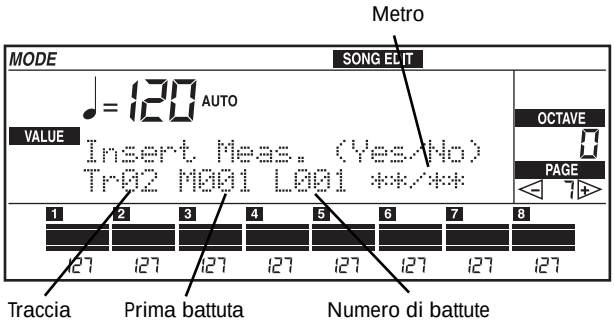
1. Scegliete la traccia da porre in edit. Premete REC / WRITE / LYRICS e poi START / STOP.



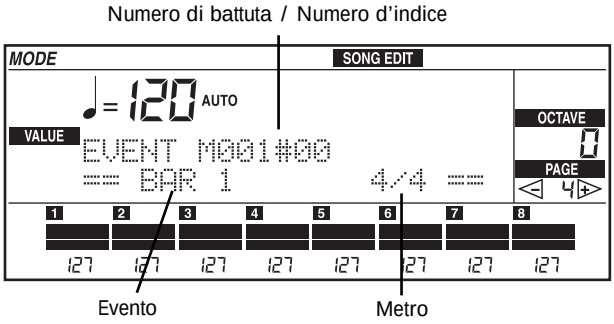
2. Selezionate il parametro "Numero di battuta / Numero d'indice" e portatevi all'evento da modificare. Eseguite le modifiche necessarie.
3. Se volete inserire un evento, portatevi alla posizione dell'evento da inserire, e premete RESET / INS. Scegliete il tipo di evento con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).
4. Se volete cancellare un evento, portatevi all'evento da cancellare, e premete TAP TEMPO / DEL.
5. Al termine premete START / STOP per uscire dall'event edit.
7. Se volete cancellare un evento, portatevi all'evento da cancellare, e premete TAP TEMPO / DEL.

Procedura di registrazione in step

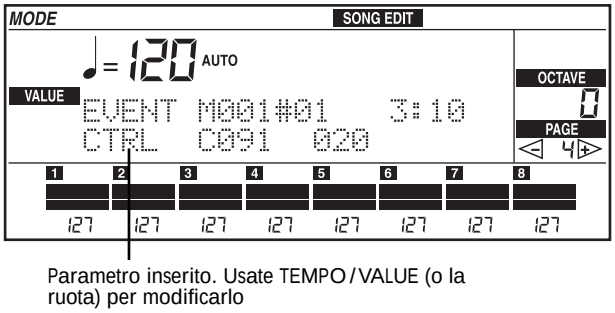
1. Raggiungete "Pagina 7: Edit (Modifica)", scegliete «INS» e premete ENTER / YES.



2. Selezionate il numero di battute e il metro (4 / 4, 3 / 4…) delle battute di cui è composta la song. Premete ENTER / YES per inserire le battute.
3. Tornate a "Pagina 4: Event edit".
4. Selezionate la traccia in cui inserire gli eventi, e premete REC / WRITE / LYRICS + START / STOP per entrare in edit.



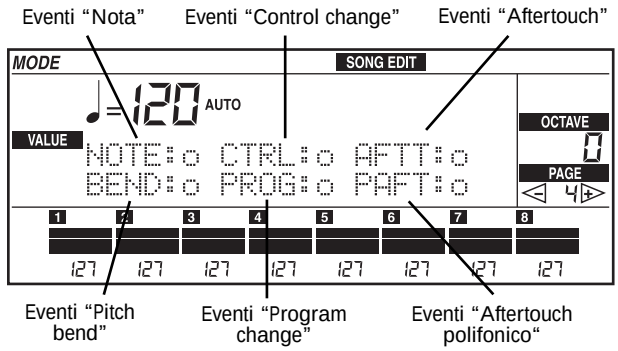
5. Scegliete la posizione in cui inserire un evento. Non è possibile inserire un evento sulla prima stanghetta di battuta ("BAR 1"). Usate i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota) per passare alla posizione successiva.
6. Per inserire un evento, premete RESET / INS. Una volta premuto RESET / INS, scegliete il tipo di evento con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota).



8. Al termine premete START / STOP per uscire dall'event edit.

Event filter

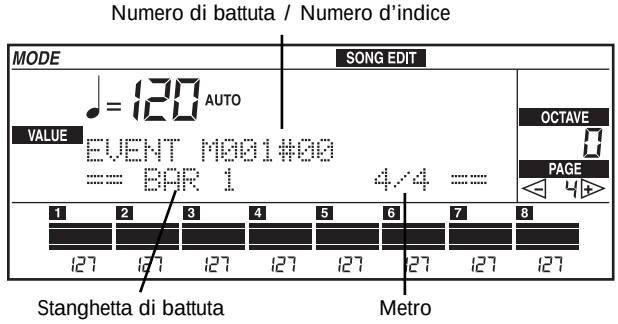
Per semplificare la visualizzazione e la ricerca degli eventi da modificare, potete "filtrare" gli eventi visualizzati nel display. Mentre siete nella pagina principale dell'Event Edit, premete REC/WRITE/LYRICS per accedere alla pagina di Event Filter. Assegnate "o" al tipo di eventi che volete visualizzare, "x" al tipo di eventi che non volete visualizzare. Per maggiori informazioni sui vari tipi di eventi, consultate il paragrafo dedicato più avanti.



Premete REC/WRITE/LYRICS o START/STOP per tornare alla pagina di Event Edit.

Tipi di evento

● BAR (Stanghetta di battuta)



Numero di battuta/Numero d'indice

Il numero d'indice è il numero dell'evento all'interno della battuta. Modificando questo numero potete passare da un evento all'altro all'interno della stessa battuta. Il numero d'indice 00 corrisponde alla stanghetta di battuta (cioè al punto che separa due battute) e al metro della battuta.

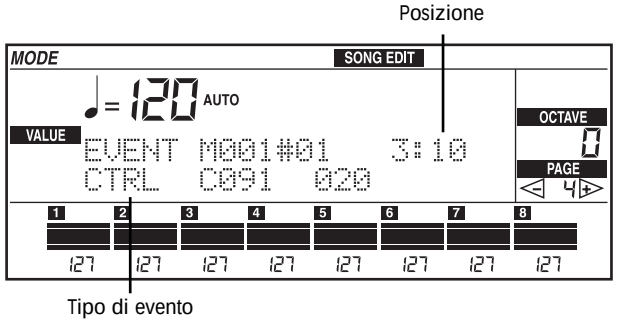
Metro

Indica la scansione ritmica della battuta, cioè il numero di movimenti in cui è divisa e l'unità di scansione.

● End of track (Fine della traccia)

Questa dicitura appare alla fine della traccia.

● Event (Evento)



Posizione

[1:00…8:95]

Indica la posizione all'interno della battuta. Il valore è dato nella forma "quarto:tic" (96 tic per quarto). Se appare anche la sigla TIE, la nota è legata all'ultima nota della battuta precedente.

Tipo di evento

La seguente tabella elenca i tipi di evento inseribili.

Tipi di evento	Valori	
C-1…G9 (dati delle note)	V:002…V:126 (velocity)	0:00…4:00 *1 durata (movimenti: tic)
BEND (pitch bend)	–8192…+8191 *2 (valori in alto/in basso)	
AFTT (aftertouch)	000…127 (valore)	
PROG (program change)	000…127: 000…127 *3 (banco: numero del programma)	
CTRL (control change)	C000…C127 (numero di control change)	000…127 (numero del controllo)

Tipi di evento	Valori	
PAFT *4 (aftertouch polifonico)	C-1…G9 (numero della nota)	000…127 (valore)

*1. Se la nota è legata ad una nota nella battuta successiva, viene visualizzata la dicitura “TIE”.

*2. Il valore di pitch bend è diviso in due parti di due cifre ciascuna. Utilizzate i tasti CURSOR per passare dall’una all’altra.

*3. I valori LSB del messaggio di MIDI Bank Change sono 000…127, mentre il valore MSB è 0.

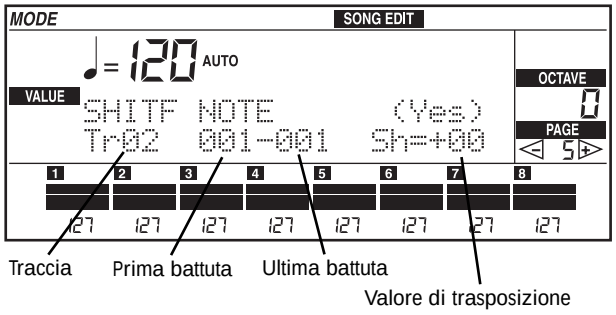
“- - -” significa che il banco non è trasmesso, e che quindi rimane selezionato il banco corrente.

*4. Vengono trasmessi, ma non ricevuti, i messaggi di MIDI Polyphonic Key Pressure.

- Potete cancellare l’evento selezionato premendo il tasto DEL. Non è possibile cancellare BAR (stanghetta di battuta) o l’indicatore End of Track (fine della traccia).
- Potete inserire un evento prima dell’evento selezionato premendo il tasto INS. Non è possibile eseguire questa operazione se è selezionata la stanghetta di battuta (evento BAR) della prima battuta.

Pagina 5: Shift notes (Trasposizione)

Questa funzione sposta (cioè traspone) le note verso l’acuto o verso il grave. Potete trasporre tutte le note della traccia, o limitare l’azione a determinate battute della song.



1. Portate il cursore sul campo “Traccia” con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
2. Portate il cursore sul campo “Prima battuta” e scegliete la prima delle battute da trasporre. Portate il cursore sul campo “Ultima battuta” e scegliete l’ultima delle battute da trasporre.
3. Portate il cursore sul parametro “Valore di trasposizione” e indicate il valore in semitoni, fino a un massimo di ±24 semitoni (±2 ottave).
4. Premete due volte ENTER/YES per confermare la trasposizione.

Traccia

[Ch01…Ch16, ALL]

Traccia(e) selezionata(e). Scegliete **ALL** per trasporre tutte le tracce contemporaneamente.

Attenzione: La trasposizione delle tracce di Drum e Percussion riassegna gli strumenti percussivi. È consigliabile non trasporre queste tracce.

Battuta iniziale

[001…999]

Prima delle battute da trasporre.

Battuta finale

[001…999]

Ultima delle battute da trasporre.

Sh= (Shift amount, Valore di trasposizione)

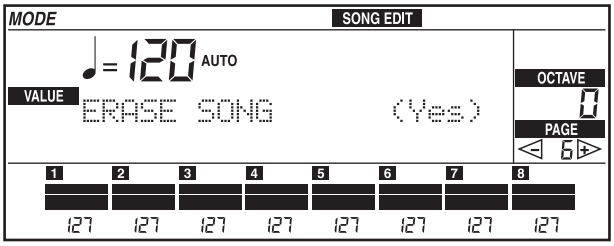
[–24…+24]

Valore di trasposizione in semitoni.

+24	+2 ottave.
+00	Nessun effetto.
-24	-2 ottave.

Pagina 6: Erase song (Cancellazione song)

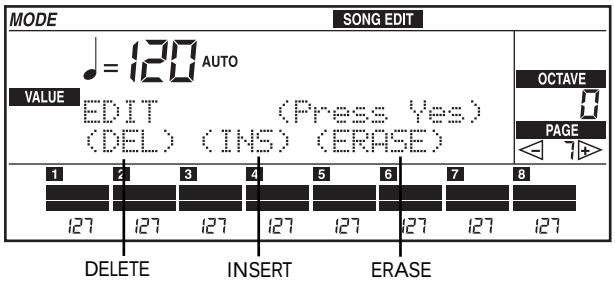
Quando in Song Edit è caricata una song, la memoria a disposizione per le backing sequence si riduce, e questo può impedire la lettura di una nuova backing sequence o di uno SMF in formato 1 nel mondo Song Play. Cancellate la song in memoria per liberare la memoria. Portatevi a questa pagina, e premete due volte ENTER / YES.



Se non volete perdere i dati, salvateli su disco prima di cancellarli dalla memoria. Usate la funzione Save a “Pagina 13: Save (salvataggio dati)”.

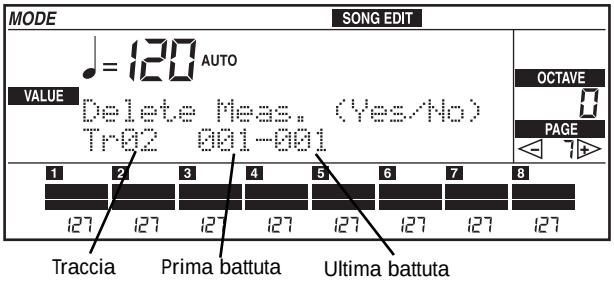
Pagina 7: Edit (Modifica)

In questa pagina potete selezionare una delle tre funzioni seguenti: cancellazione di battute (DELETE), inserimento di battute (INSERT), cancellazione di dati da una battuta (ERASE). Portate il cursore sulla funzione desiderata con i tasti CURSOR, poi premete ENTER / YES per accedere alla sottopagina.



Delete measures (Cancellazione battute)

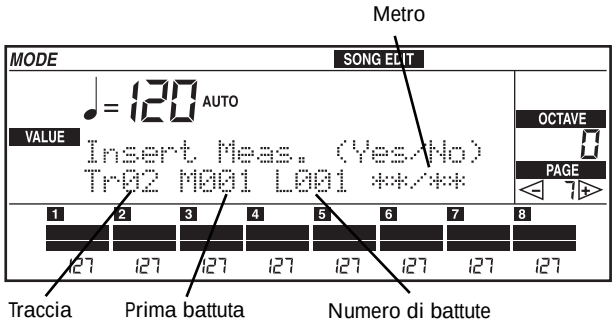
Questa funzione cancella battute dalla traccia selezionata. Le battute successive si spostano più indietro, riempiendo il vuoto creatosi con la cancellazione.



1. Portate il cursore sul campo “Traccia” con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO / VALUE (o la ruota). Scegliete **ALL** per cancellare le battute da tutte le tracce contemporaneamente.
2. Portate il cursore sul campo “Prima battuta”, e scegliete la prima delle battute da cancellare. Portate il cursore sul campo “Ultima battuta”, e scegliete l’ultima delle battute da cancellare. Se desiderate cancellare una sola battuta, assegnate lo stesso numero di battuta ad entrambi i campi.
3. Premete due volte ENTER / YES per confermare la cancellazione.

Insert measures (Inserimento battute)

Questa funzione inserisce battute nella traccia selezionata. Le battute successive vengono spostate più avanti.

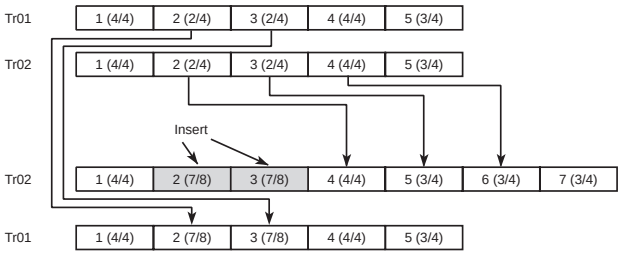


1. Portate il cursore sul parametro “Traccia” con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete **ALL** per inserire battute su tutte le tracce contemporaneamente.
2. Portate il cursore sul campo “Prima battuta”, e indicate la battuta a partire dalla quale dovrà avvenire l’inserimento. Portate il cursore sul campo “Numero di battute”, e indicate il numero di battute da inserire. Portate il cursore sul campo “Metro”, e scegliete il metro delle battute da inserire.
3. Premete due volte ENTER/YES per confermare l’inserimento.

Inserimento di battute con un metro diverso

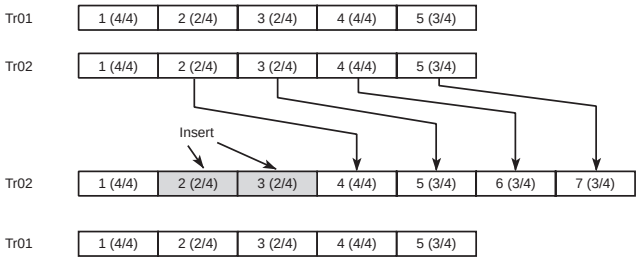
Il cambio di metro ha luogo se il tempo in riproduzione è ♩=AUT. Se vengono inserite battute con un metro diverso in una traccia, tutte le tracce avranno il nuovo metro. In ogni caso, i dati rimangono intatti, e le tracce suonano esattamente come prima.

Inserimento di due battute con metro = 7/8



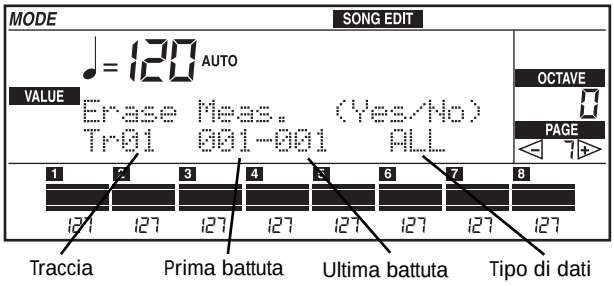
Se al parametro “Metro” assegnate il valore **/**, le nuove battute avranno lo stesso metro delle battute che si trovano alla stessa posizione nelle altre tracce. Se le altre tracce sono ancora vuote, verrà scelto il metro della battuta che precede le battute da inserire.

Metro = **/**



Erase measures (Cancellazione dati dalle battute)

Questa funzione cancella del tutto o in parte i dati contenuti nella(e) battuta(e) specificata(e). Non vengono cancellate le battute stesse.



1. Portate il cursore sul campo “Traccia” con i tasti CURSOR e scegliete la traccia con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Scegliete **ALL** per cancellare dati da tutte le tracce contemporaneamente.
2. Portate il cursore sul campo “Prima battuta”, e scegliete la prima delle battute da cui cancellare. Portate il cursore sul campo “Ultima battuta”, e scegliete l’ultima delle battute da cui cancellare. Se desiderate cancellare da una sola battuta, assegnate lo stesso numero di battuta ad entrambi i campi.

Tipo di dati	Dati cancellati
ALL	Tutti i dati
NOTE	Tutti i messaggi di nota
CTRL	Tutti i messaggi di control change
AFTT	Messaggi di aftertouch di canale/polifonico
BEND	Tutti i messaggi di pitch bend
PROG	Tutti i messaggi di program change

3. Premete due volte ENTER/YES per confermare la cancellazione.

Cancellazione messaggi di control change

I controlli continui (control change, CTRL) possono essere costituiti da una parte di attivazione e una di disattivazione. Se si cancella la parte di disattivazione, il controllo può rimanere "bloccato". Per esempio, se si cancella il messaggio di disattivazione del damper, il pedale rimane aperto; se si cancella il messaggio di azzeramento del pitch bend, la traccia può rimanere stonata. Eliminate manualmente i messaggi di attivazione o inserite nuovi eventi di disattivazione con le funzioni della "Pagina 4: Event edit".

Pagina 8: Selezione degli effetti

Lo strumento incorpora due processori digitali di effetti per i suoni prodotti dal generatore sonoro interno. In questa pagina potete scegliere gli effetti assegnati alla song e attivarli / disattivarli. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 9: Modulazione degli effetti

In questa pagina potete collegare gli effetti ad uno o due controlli, che permettono di "modularne" dinamicamente l'intensità. Per maggiori informazioni, vedi pagina 194.

Pagina 10: Configurazione degli effetti

In questa pagina potete scegliere la configurazione degli effetti della song, e programmare pan e livello dei canali C e D. Pan e mandata dei canali vanno programmati a "Pagina 3: Programmazione delle tracce". Per maggiori informazioni, vedi pagina 195.

Pagina 11: Parametri dell'effetto 1

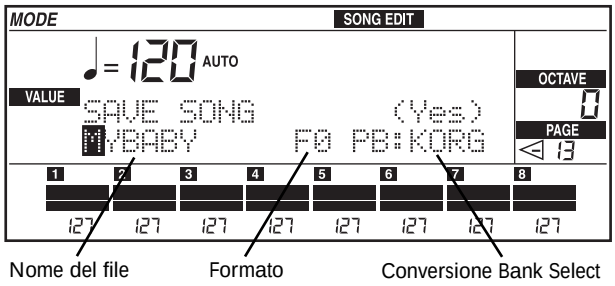
Pagina 12: Parametri dell'effetto 2

Queste pagine contengono i parametri degli effetti selezionati a "Pagina 8: Selezione degli effetti", validi per la song.

I parametri contenuti in queste pagine dipendono dagli effetti selezionati. Per maggiori informazioni sulla programmazione degli effetti, vedi pagina 196.

Pagina 13: Save (salvataggio dati)

In questa pagina potete salvare la song su dischetto, sotto forma di Standard MIDI File (SMF). Potete cambiare il nome del file in cui verrà salvata la song. Per salvare la song, portatevi su questa pagina e premete due volte ENTER/YES.



Nome del file

Per compatibilità con le convenzioni MS-DOS®, il nome del file può essere lungo fino ad un massimo di 8 caratteri + estensione di 3 caratteri (aggiunta automaticamente). Spostate il cursore con i tasti CURSOR e modificate il carattere selezionato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Premete INS per inserire un carattere alla posizione del cursore. Premete DEL per cancellare il carattere alla posizione del cursore.

Formato

[0, 1]

Formato dello Standard MIDI File (SMF). Per poter riascoltare la song nel modo Song Play di iS35, è preferibile scegliere il formato **0**, che permette un caricamento più rapido e non occupa spazio in memoria in modo Song Play.

Se due o più tracce condividono lo stesso canale MIDI (per esempio, se avete registrato gli strumenti percussivi su tracce diverse, ma con lo stesso canale MIDI), scegliete il formato **1** per mantenere le tracce separate.

Formato 0	Tutte le tracce sono fuse in una sola traccia, contenente 16 canali MIDI. Le informazioni di canale MIDI sono conservate per ogni evento. Questo formato consente un caricamento più veloce in modo Song Play.
Formato 1	Le tracce sono salvate separatamente all'interno del file.

PB (Program bank, Conversione Bank Select)

[NUM, KORG, SERI]

Questo parametro definisce quali numeri di Bank Select devono essere salvati nello SMF.

NUM	Il bank select non viene salvato. Se sono stati utilizzati programmi di banchi diversi da A e B (banchi General MIDI), lo SMF potrebbe suonare con suoni diversi da quelli originali. Fa eccezione il canale 10, che conserva comunque i program change standard.
KORG	Vengono salvati numeri di bank select validi per gli strumenti Korg. Gli strumenti Korg compatibili con il GM eseguiranno perfettamente SMF realizzati con programmi dei banchi A e B, e selezioneranno i drum kit giusti. In strumenti di altri produttori, alcuni suoni potrebbero non suonare affatto.
SERI	Vengano salvate le seguenti informazioni di bank select (banco=MSB, LSB): banchi AB=00,00, banchi CD=00,01, banco E=00,02, banco F=00,03, banco Dr=00,04.

11. Modo Disk / Global

• Messaggio “Parameter modified - Write?”

Dopo aver modificato alcuni parametri, se si preme il tasto di uno degli altri modi operativi, nel display appare la domanda “Parameter modified - Write?” (Parametro modificato - Volete memorizzare la modifica?).

A questo punto, se volete salvare in memoria le modifiche effettuate premete due volte ENTER / YES, altrimenti premete EXIT / NO. Se le modifiche non vengono salvate, spegnendo e riaccendendo lo strumento verranno ripristinati i valori originali del Global.

Se le modifiche vengono salvate in memoria, sono conservate anche a strumento spento. Vengono salvate nel file di Global quando si esegue una delle seguenti operazioni (vedi “2. Save (Salvare)” a pagina 146):

- Save > Save All
- Save > Save Global

Vengono caricate in memoria quando si esegue una delle operazioni seguenti (vedi “1. Load (Caricare)” a pagina 143):

- Load > Load Global
- Load > Load All > All

Nota: Le impostazioni del Global non vengono caricate se è attiva l’opzione Protect (vedi pagina 152).

Su disco vengono salvate le impostazioni già salvate in memoria. Quindi, prima di salvare il Global su disco, occorre salvare le impostazioni del Global in memoria, usando la funzione Write Global contenuta a “Pagina 24: Write Global” (vedi pagina 169).

Potete accedere alla funzione Write Global anche premendo REC / WRITE / LYRICS mentre vi trovate in qualsiasi altra pagina del modo Disk / Global.

Per evitare che il funzionamento dello strumento cambi drasticamente quando si caricano dati da disco, i parametri Split Point, Vocal / Guitar Lock e Master Transpose Lock, vengono salvati in memoria quando si salva il Global, ma non vengono salvati su disco.

Introduzione ai dischi

iS35 può salvare la maggior parte dei dati contenuti in memoria in un dischetto da 3,5", di tipo DS-DD (capacità 720KB) o di tipo 2HD (capacità 1,44MB), formattato in formato MS-DOS®. Un dischetto può contenere fino a 112 file, indipendentemente dalla capacità del disco. iS35 può formattare dischi, e caricare, salvare e cancellare dati.

I dati vengono salvati in file di diverso tipo, ognuno dei quali contiene un particolare tipo di dati. Al fine di distinguere un file dall'altro, ogni tipo di file ha un'estensione di un punto seguito da tre caratteri (convenzioni MS-DOS). La seguente tabella mostra la corrispondenza tra suffissi e tipi di file.

Tipo di dati	Estensione	Numero
Arrangement	.ARR	64 (banco USER)
Style	.STY	16 (banco USER)
Backing sequence	.BSQ	10
Standard MIDI File (SMF)	.MID	—
Program	.PRG	64 + 2 Drum Kit (banco F/ USER)
Global *1	.GBL	1
Arrangement Global *1	.ARG	(1)
Keyboard Set *2	.KBS	15 (banchi A, B, C)
Vocal/Guitar Settings *2	.HMB	(15)

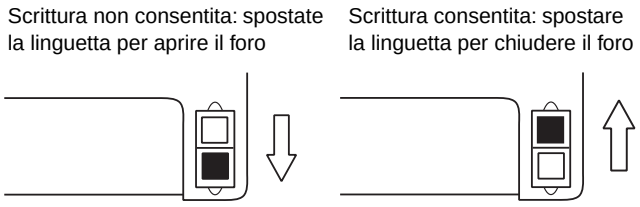
*1 Caricati e salvati insieme, quando si carica o salva il Global.

*2 Caricati e salvati insieme, quando si carica o salvano i Keyboard Set.

Si può vedere l'estensione dei file con la funzione UTILITY> Delete, a "Pagina 1: Funzioni DISK".

Protezione da scrittura

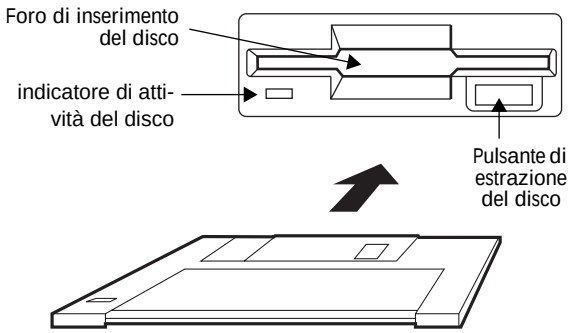
Potete proteggere il dischetto da scrittura accidentale aprendo il foro di scrittura. Per proteggere il disco da scrittura, fate scorrere la linguetta di protezione in modo che il foro divenga visibile.


Scrittura non consentita: spostate la linguetta per aprire il foro
Scrittura consentita: spostare la linguetta per chiudere il foro

Inserimento dei dischetti

Inserite delicatamente il disco nel lettore, con l'etichetta rivolta verso l'alto e la parte metallica in avanti. Spingetelo fino in fondo.

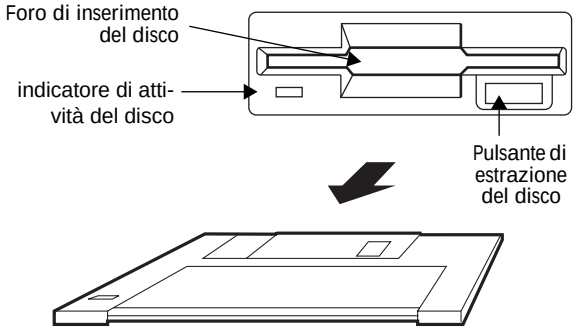
Nota: iS35 incorpora un nuovo tipo di lettore che non produce uno "scatto" avvertibile quando il disco viene inserito.



Estrazione dei dischetti

Prima di estrarre il dischetto assicuratevi che il led indicatore di attività del lettore sia spento. Se il led è spento, estraete il dischetto premendo il tasto di espulsione.

Attenzione: Non estraete il dischetto se il led di attività del lettore è acceso.



Pulizia delle testine

Con l'uso le testine di lettura/scrittura del lettore tendono a sporcarsi e diventano meno affidabili. Pulite le testine con un apposito dischetto, acquistabile presso qualsiasi negozio di computer o strumenti musicali. Usate un dischetto di pulizia da 3,5" DS di tipo umido; seguite attentamente le istruzioni incluse con il dischetto.

Precauzioni

- Fate copie di sicurezza dei dischi, per evitare di perdere i dati se il disco si rovina. Se avete un personal computer, potete tenere la copia dei dati nel suo disco rigido o su altri dischetti.
- Non aprite la chiusura metallica scorrevole del disco, e non toccate la superficie della pellicola magnetica all'interno del disco. Sporcare o graffiare la pellicola magnetica può danneggiare i dati.
- Non lasciate un disco nel lettore durante il trasporto dello strumento: le testine di lettura/scrittura potrebbero danneggiare il disco e rovinare i dati in esso contenuti.
- Tenete i dischetti lontani da sorgenti di campi magnetici, per esempio televisori, frigoriferi, computer, monitor, altoparlanti, trasformatori, telefoni cellulari. I campi magnetici possono alterare il contenuto dei dischetti.
- Non tenete i dischetti in luoghi molto caldi o molto umidi, non esponeteli alla luce diretta del sole, non conservateli e non usateli in luoghi sporchi o polverosi.
- Non appoggiate pesi sui dischetti.
- Dopo l'uso, riponete i dischetti in una custodia.
- Non estraete il disco, e non muovete lo strumento mentre il lettore è in funzione (led verde acceso).

Possibili problemi

- In casi molto rari, il dischetto potrebbe rimanere incastrato nel lettore. Per evitare che questo accada, usate solo dischi di ottima qualità. Se il dischetto rimanesse incastrato, non cercate di estrarlo con la forza o con l'ausilio di oggetti appuntiti. Contattate il vostro rivenditore di fiducia o il più vicino Centro di Assistenza Autorizzato KORG.
- Usura, campi magnetici, umidità o sporcizia possono danneggiare i dati nel disco. Potete tentare di recuperare i dati con delle utilità di riparazione dischi per personal computer (tipo Norton Utilities® o PC Tools®). È sempre bene fare una copia di sicurezza dei dati.

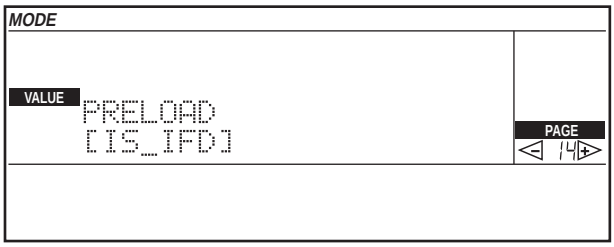
Ricaricare i dati originali dello strumento

Con iS35 viene fornito un disco che contiene alcuni file dimostrativi: una song una backing sequence, impostazioni Vocal/Guitar, Keyboard Set.

Il disco contiene inoltre una copia dei dati originali contenuti nella Flash-ROM di iS35, cioè i dati normalmente non modificabili dall'utente. Si tratta dei programmi dei banchi A, B, C, D, E, degli arrangiamenti dei banchi A e B, e degli stili dei banchi A e B. Potete inoltre recuperare questi dati dal sito www.korg.it.

Se iS35 viene sottoposto a intensi campi magnetici o a sbalzi di tensione, questi dati possono essere danneggiati, ed è necessario ricaricarli. Per ricaricare i dati originali, seguite questa procedura:

1. Tenete premuti i pulsanti SONG PLAY e DISK/GLOBAL, e accendete lo strumento.
2. Rilasciate i pulsanti non appena appare il display di test di iS35.
3. Premete 14 volte PAGE [+], fino a raggiungere la pagina Preload:



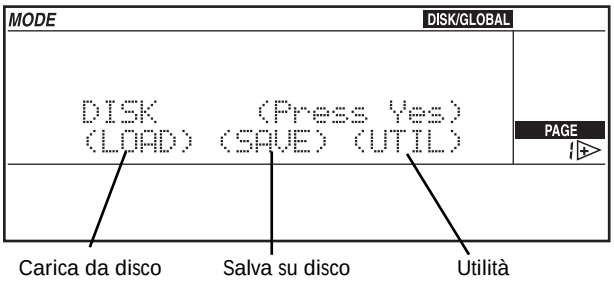
4. Premete il tasto CURSOR [>] per caricare i dati.

Nota: Se avete caricato il Preload da un dischetto da 1,44MB, al termine potrebbe apparire un messaggio di errore. Il Preload è comunque avvenuto correttamente.

5. Spegnete e riaccendete lo strumento.

Pagina 1: Funzioni DISK

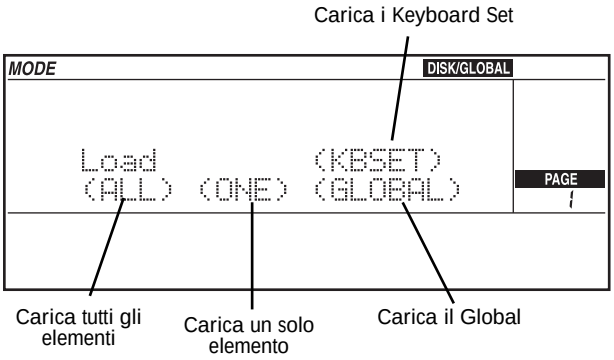
In questa pagina potete selezionare una delle tre funzioni del modo Disk: caricare (LOAD), salvare (SAVE), utilità (UTIL). Portate il cursore sulla funzione desiderata, poi premete ENTER/YES per accedere alle sue sottopagine.



1. Load (Caricare)

La funzione Load permette di caricare dati da disco. Potete caricare tutti i dati che possono entrare in memoria (Load All), solo alcuni dati (Load One), solo il Global (Load Global), solo i Keyboard Set (Load Kbset). Scegliete una delle tre opzioni e premete ENTER/YES per accedere alla relativa sottopagina.

Attenzione: Caricare dei dati da disco causa la cancellazione di dati già presenti in memoria. Prima di caricare nuovi dati, assicuratevi di avere una copia su disco dei dati importanti contenuti in memoria.



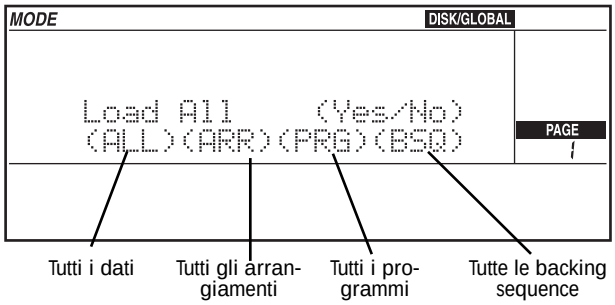
1-1. Load all

La funzione Load All carica tutti i dati di un file, o tutti i dati di un certo tipo contenuti in un file.

1. Premete DISK/GLOBAL.

2. Scegliete LOAD e premete ENTER/YES.

3. Scegliete ALL e premete ENTER/YES.



4. Scegliete una delle opzioni e premete ENTER/YES per vedere il contenuto del disco. Vengono visualizzati solo i dati caricabili con la funzione selezionata.

ALL (TUTTI I DATI)

Un file di tipo ALL contiene tutti i dati caricabili in memoria. In realtà, si tratta di un file che punta ad altri file, che possono essere caricati anche separatamente. I file di tipo ALL permettono di caricare con una sola operazione tutti i dati che possono servire per un concerto. Con questa operazione viene caricato anche il Global, che contiene le impostazioni generali e le scale alternative.

1. Inserite il disco.

2. Scegliete ALL e premete ENTER/YES. Nel display appare il nome dei file di tipo ALL contenuti nel disco. Il suffisso dei file non viene mostrato.
3. Scegliete il file desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
4. Premete ENTER/YES per caricare il file (oppure, premete EXIT/NO per cancellare la procedura). Se nel disco non sono presenti tutti i dati richiesti dal file ALL, per esempio perché in precedenza è stato eseguito un salvataggio parziale, dopo il caricamento appare un messaggio di errore ("Missing some files" = "Mancano alcuni file").

ARR (ARRANGEMENT)

I file di tipo ARR contengono fino a 64 arrangiamenti da posizionare nel banco USER. Se nel disco ci sono anche file di stili con lo stesso nome del file ARR (ma con suffisso STY), insieme agli arrangiamenti vengono caricati anche gli stili USER, fino ad un massimo di 16 (stili USER 11-28).

1. Inserite il disco.
2. Scegliete ARR e premete ENTER/YES. Nel display appare il nome dei file di tipo ARR contenuti nel disco. Il suffisso dei file non viene mostrato.
3. Scegliete il file desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
4. Premete ENTER/YES per caricare il file (oppure, premete EXIT/NO per cancellare la procedura). Se nel disco non sono presenti tutti i dati richiesti dal file ARR, dopo il caricamento appare un messaggio di errore ("Missing styles" = "Style mancanti"). Gli arrangiamenti vengono comunque caricati.

PRG (PROGRAM)

I file di tipo PRG contengono i 64 programmi del banco F(USER) e i due programmi Drum di tipo USER (Dr 27 e Dr 28).

1. Inserite il disco.
2. Scegliete PRG e premete ENTER/YES. Nel display appare il nome dei file di tipo PRG contenuti nel disco. Il suffisso dei file non viene mostrato.
3. Scegliete il file desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
4. Premete ENTER/YES per caricare il file (oppure, premete EXIT/NO per cancellare la procedura).

BSQ (BACKING SEQUENCE)

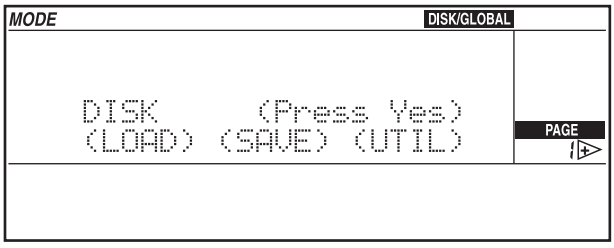
I file di tipo BSQ contengono 10 backing sequence.

1. Inserite il disco.
2. Scegliete BSQ e premete ENTER/YES. Nel display appare il nome dei file di tipo BSQ contenuti nel disco. Il suffisso dei file non viene mostrato.
3. Scegliete il file desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
4. Premete ENTER/YES per caricare il file (oppure, premete EXIT/NO per cancellare la procedura).

1-2. Load one

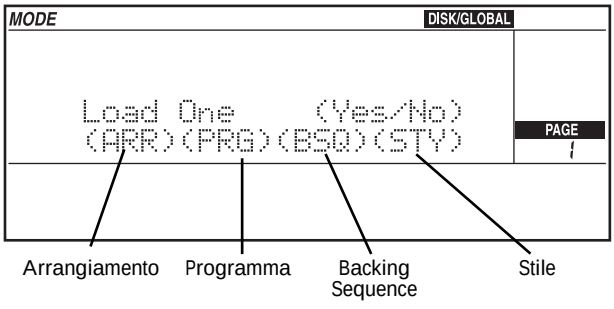
La funzione Load One permette di caricare un solo elemento da un file: un arrangiamento (ARR), un programma (PRG), una backing sequence (BSQ), uno stile (STY).

1. Premete DISK/GLOBAL.



2. Scegliete LOAD e premete ENTER/YES.

3. Scegliete ONE e premete ENTER/YES.

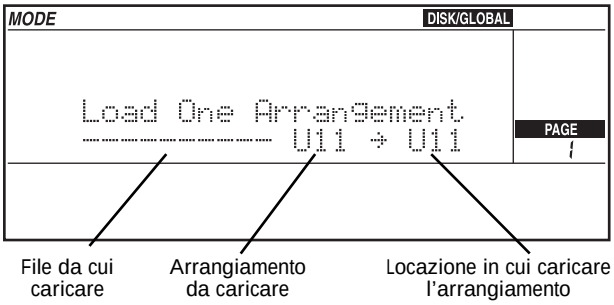


4. Scegliete una delle opzioni e premete ENTER/YES per vedere il contenuto del disco.

ARR (ARRANGEMENT)

Questa opzione permette di caricare un singolo arrangiamento da un file di arrangiamenti (.ARR). Se l'arrangiamento usa uno stile USER, questo non viene

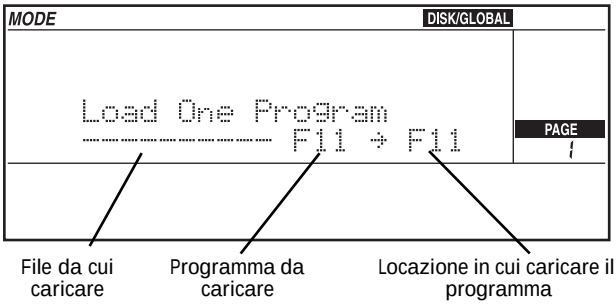
caricato utilizzando questo comando. Caricate lo stile con la funzione Load One Style.



1. Scegliete con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file di arrangiamenti da cui caricare l'arrangiamento.
2. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel secondo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere l'arrangiamento da caricare.
3. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel terzo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere la locazione USER in cui caricare l'arrangiamento. In alternativa, potete scegliere la locazione con i tasti della sezione ARRANGEMENT.
4. Premete ENTER/YES per caricare l'arrangiamento. (Oppure, premete EXIT/NO per interrompere l'operazione).

PRG (PROGRAM)

Questa opzione permette di caricare un singolo programma da un file di programmi (.PRG). Se si carica un programma Drum di tipo USER, viene caricato anche il relativo drum kit USER.

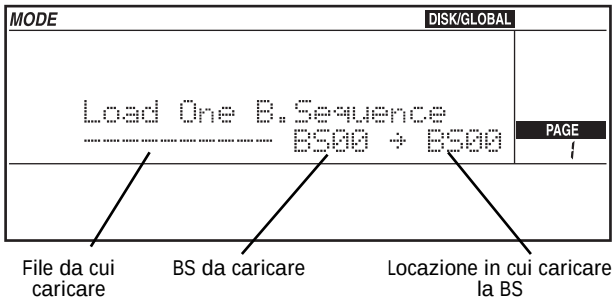


1. Scegliete con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file di programmi da cui caricare il programma.
2. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel secondo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere il programma da caricare.
3. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel terzo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere la locazione F(USER) o Dr 27-28 in cui caricare il programma.
4. Premete ENTER/YES per caricare il programma. (Oppure, premete EXIT/NO per interrompere l'operazione).

Attenzione: Se il programma caricato usa un drum kit di tipo USER, il drum kit viene caricato automaticamente. In questo caso un eventuale drum kit già presente in memoria viene cancellato e sostituito dal nuovo drum kit.

BSQ (BACKING SEQUENCE)

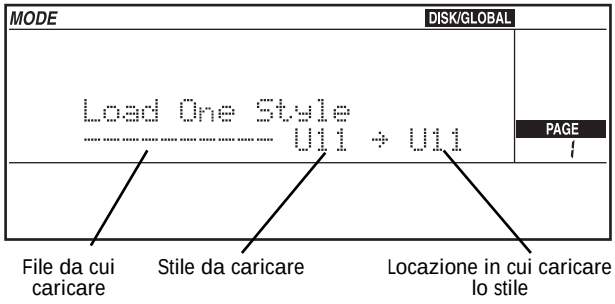
Questa opzione permette di caricare una singola backing sequence da un file di backing sequence (.BSQ).



1. Scegliete con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file di backing sequence da cui caricare la backing sequence.
2. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel secondo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere la backing sequence da caricare.
3. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel terzo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere la locazione in cui caricare la backing sequence.
4. Premete ENTER/YES per caricare la backing sequence. (Oppure, premete EXIT/NO per interrompere l'operazione).

STY (STYLE USER)

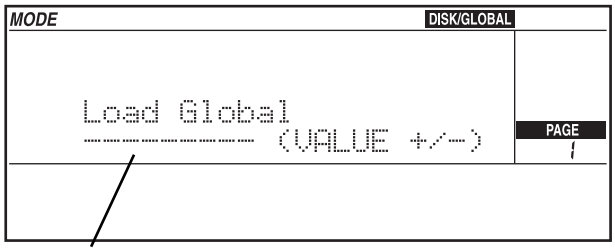
Questa opzione permette di caricare un singolo stile da un file di stili (.STY). Ci sono 16 locazioni USER in cui caricare (U11-U28).



1. Scegliete con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file da cui caricare lo stile.
2. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel secondo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere lo stile da caricare.
3. Con i tasti CURSOR, portate il cursore nel terzo campo. Usate i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scegliere la locazione in cui caricare lo stile.
4. Premete ENTER/YES per caricare lo stile. (Oppure, premete EXIT/NO per interrompere l'operazione).

1-3. Load global

La funzione Load Global permette di caricare un file Global, contenente la maggior parte delle impostazioni di questo modo operativo. Caricando il Global possono essere automaticamente modificati scala, programmazione dei pedali, programmazione dei controlli e dei canali MIDI. Il Global contiene anche le 14 scale USER.



File da cui caricare il Global

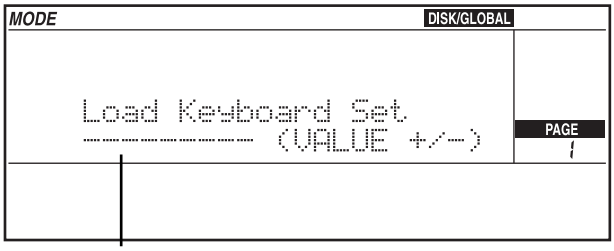
1. Scegliete con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file Global da caricare.
2. Premete ENTER/YES per caricare il file. (Oppure, premete EXIT/NO per interrompere l'operazione).

Nota: Le impostazioni del Global non vengono caricate se è attiva l'opzione Protect (vedi pagina 152).

1-4. Load keyboard set

La funzione Load All Keyboard Set carica i Keyboard Set. I Keyboard Set presenti in memoria vengono cancellati e sostituiti da quelli caricati.

Se si caricano dati da un dischetto KORG iS40 o iS50, al termine del caricamento appare un messaggio di errore, dovuto alla mancanza del file di impostazione Vocal/Guitar in questi due strumenti ("Missing HMB file" = "Non trovo il file HMB"). I dati caricati funzionano senza problemi, anche se mancano i dati di configurazione della sezione Vocal/Guitar.

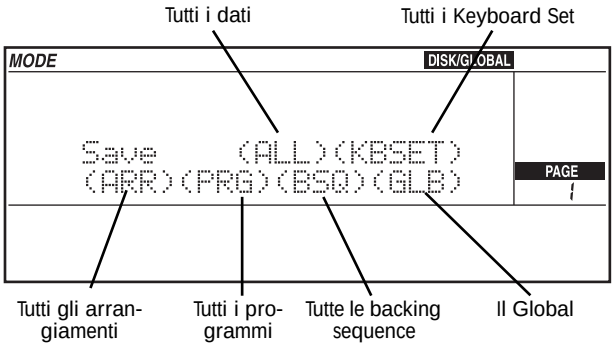


File da cui caricare i Keyboard Set

1. Scegliete con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file di Keyboard Set da caricare.
2. Premete ENTER/YES per caricare il file. (Oppure, premete EXIT/NO per interrompere l'operazione).

2. Save (Salvare)

La funzione Save permette di salvare dati su disco. Non è possibile salvare singoli elementi in un file (per esempio, un singolo programma); vengono sempre salvati in un file tutti i dati di un certo tipo presenti in memoria (per esempio, tutti i programmi).



1. Scegliete un tipo di file e premete ENTER/YES per dargli un nome.
2. Usate i tasti CURSOR per portate il cursore al carattere da modificare. Scegliete un carattere con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota). Premete INS per inserire un carattere alla posizione del cursore, DEL per cancellare il carattere alla posizione del cursore. Il nome può essere lungo fino a 8 caratteri (caratteri maiuscoli e numeri).
3. Premete ENTER/YES per salvare il file su disco. Se nel disco è già presente un file con lo stesso nome, appare un messaggio che chiede se si vuole procedere e cancellare il vecchio file, sostituendolo con quello che si sta salvando. Premete ENTER/YES per confermare (o EXIT/NO per interrompere l'operazione).

Attenzione: Se si salva un file con lo stesso nome di un file già presente su disco, quest'ultimo viene cancellato dal disco, e non sarà più recuperabile.

Se il disco è pieno, appare il messaggio "Disk full". Estraete il disco, inserite un disco nuovo già formattato, e ripetete l'operazione di salvataggio.

Per formattare un disco, usate la funzione "FORMAT (Format disk, Formattazione disco)" (vedi pagina 148).

ALL

La funzione Save All permette di salvare con una sola operazione tutti i dati contenuti in memoria. Questa funzione offre il vantaggio di salvare automaticamente tutti i dati collegati, per esempio i programmi USER e gli stili USER utilizzati da un arrangiamento USER.

Questa funzione crea un file di tipo ALL, più una serie di file che contengono i singoli elementi (programmi, arrangiamenti, stili, backing sequence, Global). I singoli elementi utilizzati da un file di tipo ALL possono essere caricati anche individualmente. Il suffisso dei file (.KBS, .PRG, .ARR, .STY, .BSQ, .GBL, .ARG, .HMB) è aggiunto automaticamente.

KBSET (KEYBOARD SET)

L'opzione KBSET salva tutti i Keyboard Set presenti in memoria. Viene inoltre generato un file contenente le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR. Il suffisso dei due file (rispettivamente .KBS e .HMB) è aggiunto automaticamente.

GLB (GLOBAL)

L'opzione GLB salva due file contenenti i dati del Global. Il suffisso dei due file (.GBL e .ARG) è aggiunto automaticamente.

ARR (ARRANGEMENT)

L'opzione ARR salva su disco un file contenente i 64 arrangiamenti del banco USER, e un file contenente gli stili USER. Al file degli stili è automaticamente attribuito il nome del file degli arrangiamenti. Il suffisso (.ARR e .STY) è aggiunto automaticamente.

PRG (PROGRAM)

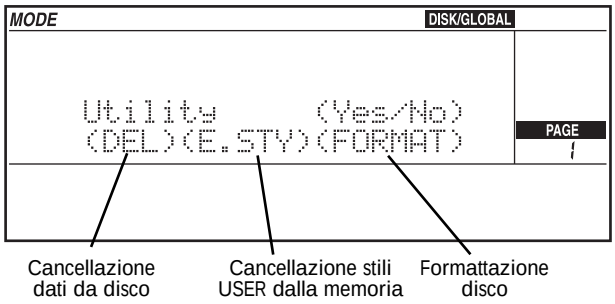
L'opzione PRG salva un file contenente i 64 programmi del banco F(USER) e i due programmi Drum USER (Dr 27 e Dr 28). Il suffisso (.PRG) è aggiunto automaticamente.

BSQ (BACKING SEQUENCE)

L'opzione BSQ salva un file contenente 10 backing sequence. Il suffisso (.BSQ) è aggiunto automaticamente.

3. Utility (Utilità)

Questa pagina dà accesso alle funzioni di cancellazione dei file e di formattazione dei dischi. Portate il cursore sulla funzione desiderata, poi premete ENTER/YES per accedere alla relativa sottopagina.



DEL (Delete file, Cancellazione file)

Questa funzione cancella un file contenuto nel disco.

1. Selezionate con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file da cancellare.
2. Premete due volte ENTER/YES per cancellare il file. (Oppure, premete EXIT/NO per annullare l'operazione).

E.STY (Erase style, Cancellazione stile)

Questa funzione cancella dalla memoria uno stile o tutti gli stili. Usatela quando ricevete il messaggio "Not enough memory" (Memoria non sufficiente) caricando uno stile USER.

1. Selezionate con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) lo stile da cancellare. Se volete cancellare tutti gli stili, premete TEMPO/VALUE [-] per selezionare l'opzione All.
2. Premete due volte ENTER/YES per cancellare lo stile o gli stili. (Oppure, premete EXIT/NO per annullare l'operazione).

FORMAT (Format disk, Formattazione disco)

I dischi nuovi devono essere formattati prima di poter essere usati con iS35. (In commercio si trovano dischi già formattati in formato MS-DOS®, che possono essere immediatamente utilizzati da iS35). La formattazione può essere utilizzata anche per cancellare interamente un disco contenente dati.

1. Inserite il disco nel disk drive.
2. Premete ENTER/YES. Se il disco è vuoto appare la domanda "Format disk?" (Formatto il disco?). Se il disco contiene dati, appare la domanda "Disk contains xx files. Continue?" (Il disco contiene xx file. Continuo?).
3. Premete ENTER/NO per annullare, oppure ENTER/YES per confermare.

Attenzione: La formattazione cancella tutti i dati contenuti nel disco.

Nota: Microsoft Windows™ formatta normalmente i dischi in formato MS-DOS®. Apple Macintosh® può formattare i dischi in formato MS-DOS scegliendo il comando Inizializza disco… > DOS 1,4 MB (o DOS 720KB).

Caricare arrangiamenti nei banchi A e B

I banchi di arrangiamenti A e B sono riservati agli arrangiamenti preimpostati in fabbrica, mentre il banco USER è riservato agli arrangiamenti caricati da disco.

È però possibile caricare arrangiamenti diversi anche nei banchi A e B, per personalizzare il materiale di base di iS35.

Attenzione: Questa operazione è consigliata solo ad utenti esperti, poiché modifica il materiale di base dello strumento. In caso di problemi dopo aver eseguito questa operazione, potete recuperare gli arrangiamenti originali dal sito www.korg.it. Oppure, potete ricaricare tutti i dati originali dal dischetto fornito di serie, seguendo la procedura descritta nella sezione "Ricaricare i dati originali dello strumento" a pagina 142.

Attenzione: Non caricate nei banchi A e B arrangiamenti che usano stili USER; caricando altri stili da dischetto, gli arrangiamenti potrebbero non funzionare più correttamente.

1. Create un banco di arrangiamenti personalizzato nel banco USER.
2. Salvate il contenuto della memoria in un nuovo file. Premete DISK/GLOBAL per accedere all'ambiente Disk/Global.
3. Portate il cursore su <SAVE> e premete ENTER/YES.
4. Portate il cursore su <ARR> e premete ENTER/YES.
5. Assegnate un nome al file, e confermate con ENTER/YES.
6. Al termine del salvataggio premete EXIT/NO per tornare alla pagina 1 del modo Disk/Global.
7. Portate il cursore su <LOAD> e premete ENTER/YES.
8. Selezionate <ALL> e premete ENTER/YES.
9. Selezionate <ARR> e premete ENTER/YES.
10. Selezionate con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota) il file in cui avete salvato gli arrangiamenti.
11. Se volete caricare gli arrangiamenti nel banco A, tenete premuto il tasto A della sezione ARRANGEMENT e premete ENTER/YES. Se volete caricare gli arrangiamenti nel banco B, tenete premuto il tasto B della sezione ARRANGEMENT e premete ENTER/YES.

Compatibilità con i dati di KORG i30

Nonostante le differenze fra i due strumenti, iS35 può caricare dati dai dischetti di KORG i30. Si possono caricare Program, Arrangement, Style. Ci sono alcune limitazioni, dovute alle differenze fra i due strumenti; al termine del caricamento, può rendersi necessario qualche aggiustamento sui dati caricati.

Operazioni del modo Disk utilizzabili con i dischetti KORG i30

- Load All Program, Load All Arrangement
- Load One Program, Load One Arrangement, Load One Style

Operazioni del modo Disk non utilizzabili con i dischetti KORG i30

- Load All Data (Load>All>All), Load All Backing Sequence
- Load One Backing Sequence
- Load Global

Non vengono inoltre lette le Song di i30 salvate in formato "proprietario" (.SNG), né in modo Song Play, né in modo Song Edit.

Limitazioni nel caricamento degli Arrangement

- Vengono caricati solo i primi 64 Arrangement di i30 (Arrangement di i30 C11-88).
- Vengono caricati solo i primi 16 Style di i30 (C11-18, C21-28). Se si seleziona un Arrangement che in i30 usa uno Style con numero superiore a C28, nel display appare il numero di Style giusto, ma con il nome **InvalidStyle**. Lo Style non suona. Se si preme TEMPO / VALUE [-] vengono selezionati gli Style USER, e si può selezionare uno Style esistente in memoria.
- Dato che i30 ha quattro processori di effetti per la generazione sonora interna, contro i due di iS35, gli effetti assegnati in i30 alle tracce di accompagnamento sono assegnate in iS35 a tutte le tracce.

Limitazioni nel caricamento dei Program

- Vengono caricati solo i primi 64 Program di i30 (Program di i30 e iS35 F11-88).
- Vengono caricati solo i primi due programmi Drum USER (R51-52 in i30), che vengono posti nelle locazioni USER Dr27-28 di iS35.
- Alcuni multisample (campioni) possono essere diversi.

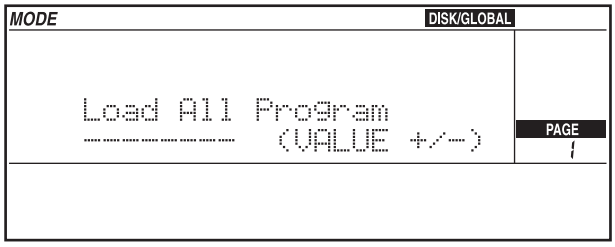
Caricare i dati da un dischetto KORG i30

Di seguito, viene descritta la procedura di caricamento di tutti i programmi (Load All Program) da un dischetto KORG i30. Potete seguire la stessa procedura per caricare altri tipi di dati (arrangiamenti, stili), selezionando però un diverso tipo di dati.

1. Inserite il dischetto di KORG i30 nel lettore di dischetti.
2. Premete il pulsante DISK / GLOBAL.

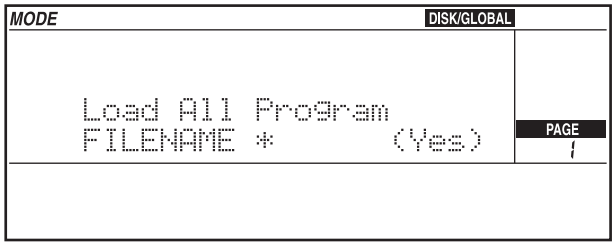
3. La voce <LOAD> è già selezionata. Premete ENTER / YES per entrare nella pagina Load.

4. Scegliete l'operazione di Load desiderata. Tenete presenti le limitazioni descritte nei paragrafi precedenti di questa sezione.



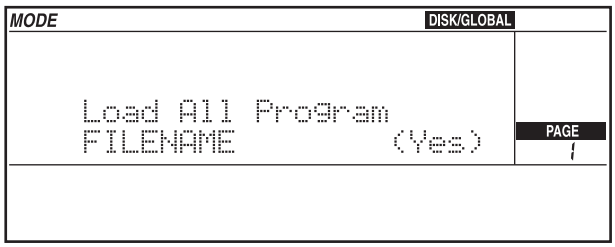
5. Usate i pulsanti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scorrere l'elenco delle directory contenute nel disco.

Nota: Nel disco di i30 non appaiono subito i singoli file, ma le directory (cartelle) in cui i file sono contenuti. Le directory sono contrassegnate da un asterisco (*) posto dopo il nome.



6. Non appena nel display appare la directory che contiene il file da cui caricare i Program, premete ENTER/YES per aprire la directory.

7. Non appena aperta la directory, appare il comando "Dir up" (= Directory up, Sali al livello di directory superiore). Se si preme ENTER/YES si richiude la directory e si risale al livello principale del disco.
8. Se volete scegliere un file nella directory aperta, usate i pulsanti TEMPO/VALUE (o la ruota) per scorrere i file contenuti nella directory.



9. Una volta individuato il file che contiene i Program desiderati, premere due volte ENTER/YES per caricare in memoria i Program contenuti nel file.

Attenzione: Caricare nuovi dati in memoria cancella i dati dello stesso tipo già contenuti nelle aree USER. Prima di caricare nuovi dati, salvate in un dischetto i dati già contenuti in memoria, se non ne possedete già una copia e non volete perderli.

Compatibilità con i dati di i3, i4, i5S/M

iS35 può leggere i dischetti di KORG i3, i4, i5S, i5M, iX300, e può utilizzare gli stile e gli arrangiamenti di questi strumenti. La lettura dei dischetti avviene come per qualsiasi dischetto in formato nativo iS35.

Da questi strumenti non possono però essere letti i programmi (per via di profonde differenze nei campioni contenuti in memoria ROM), le song in formato proprietario (.SNG), le backing sequence, il Global.

Compatibilità con i dati di iS40, iS50, iS50B, i40M

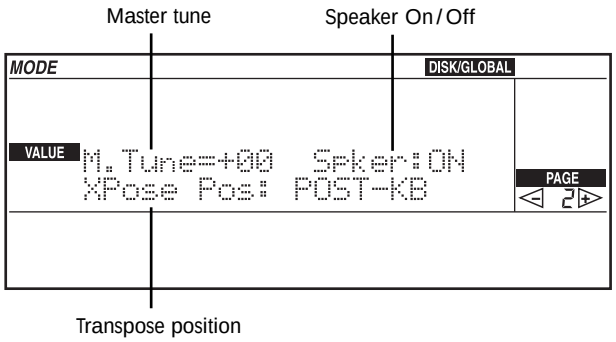
iS35 è direttamente compatibile con tutti i dati di iS40, iS50, iS50B, i40M. I dischetti di ciascuno di questi strumenti possono essere letti direttamente da un altro strumento della stessa serie.

Le uniche limitazioni sono:

- l'assenza dei Keyboard Set in iS50 e iS50B; i Keyboard Set salvati dagli altri strumenti non saranno quindi letti da iS50 e iS50B.
- l'assenza della sezione Vocal/Guitar in iS40, iS50, iS50B; le impostazioni di questa sezione non saranno quindi lette dagli altri strumenti.

Pagina 2: Speaker off / Master tuning / Transpose position

Questa pagina permette attivare / disattivare gli altoparlanti integrati, e di programmare l'intonazione generale e la posizione del transpose.



Master Tune

[–50…+50]

Intonazione generale dello strumento. Potete innalzare o abbassare l'intonazione per passi di un cent (un centesimo di semitono), fino ad un massimo di 50 cent (mezzo semitono). Questo parametro non ha effetto sull'intonazione di un dispositivo MIDI collegato a iS35.

Potete usare questo parametro per accordare iS35 ad un altro strumento (per esempio, un pianoforte).

Speaker On / Off

[ON / OFF]

La funzione Speaker On / Off permette di attivare / disattivare gli altoparlanti incorporati nello strumento.

La programmazione non viene memorizzata nel Global. Spegnendo e riaccendendo lo strumento, l'impostazione ritorna ON.

Xpose Pos (Transpose position, Posizione del transpose)

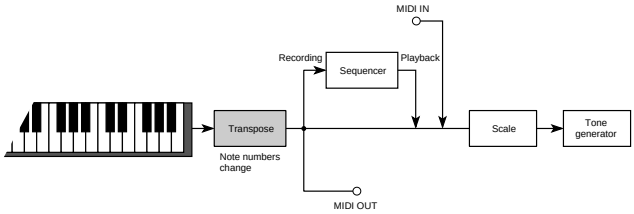
[POST-KB, PRE-OSC]

Questo parametro determina in che posizione nel percorso dei dati MIDI hanno effetto i tasti TRANSPOSE.

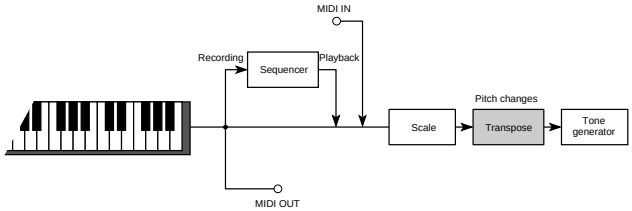
In modo Program, i tasti OCTAVE funzionano sempre come POST-KBD. Nei modi Arrangement Play e Backing Sequence, i tasti OCTAVE funzionano sempre come POST-KBD.

Nota: La posizione del transpose per il modo Song Play è stabilita dal parametro a "Pagina 3: Posizione del transpose" del modo Song Play (vedi pagina 124).

L'opzione **POST-KBD** fa in modo che i dati siano trasposti immediatamente dopo la tastiera. Vengono trasposte sia le note inviate al generatore sonoro interno, che le note inviate al MIDI OUT. Le note ricevute dal MIDI IN non vengono trasposte.

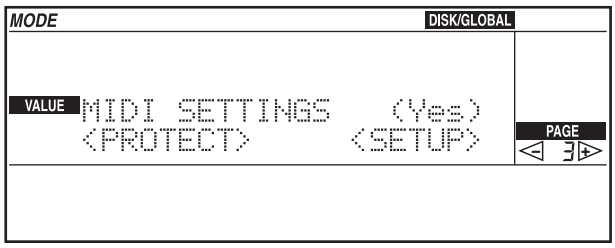


L'opzione **PRE-OSC** fa in modo che le note siano trasposte immediatamente prima dell'ingresso nel generatore sonoro interno. Vengono trasposte le note suonate da iS35. Non vengono trasposte le note inviate al MIDI OUT. Le note ricevute dal MIDI IN vengono trasposte.



Pagina 3: MIDI Settings

Questa pagina dà accesso alle funzioni Protect e MIDI Setup.

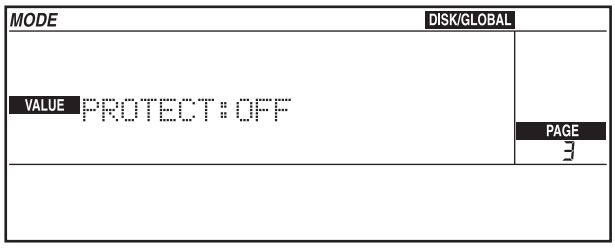


1. Selezionate la funzione desiderata con i tasti CURSOR.
2. Premete ENTER/YES per accedere alla funzione.
3. Eseguite le impostazioni.
4. Premete EXIT/NO per tornare a questa pagina.

Protect

La funzione Protect protegge le impostazioni del modo Disk/Global dal caricamento di un file di Global (.GLB). Se la protezione è attiva, il caricamento di dati con l'operazione Load All o Load Global non modifica le impostazioni del Global.

Attenzione: La modifica delle impostazioni MIDI può causare il cambio del canale assegnato ai canali speciali Global, Chord 1, Chord 2. Se iS35 è controllato da un dispositivo MIDI esterno, può accadere che un'operazione di Load All > All o Load Global interrompa la comunicazione tra il dispositivo MIDI e iS35.



PROTECT

[OFF, ON]

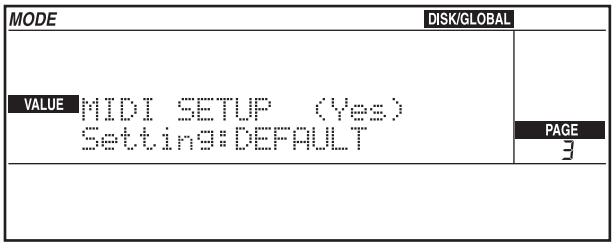
Attiva/disattiva la protezione dei parametri del Global dal caricamento di un file di Global.

OFF — Protezione disattivata. Il caricamento di un file di Global (Load All > All, o Load Global) può modificare le impostazioni del MIDI.

ON — Protegge tutte le impostazioni del Global, comprese le impostazioni del MIDI.

MIDI Setup

La funzione MIDI Setup permette di riconfigurare con un solo comando le pagine di programmazione del MIDI e altri parametri (vedi tabella "MIDI Setup" a pagina 236). Selezionando uno dei setup, iS35 viene automaticamente riconfigurato per il collegamento ad un particolare tipo di controller MIDI.



1. Scegliete il setup desiderato con i tasti TEMPO/VALUE (o la ruota).
2. Premete due volte ENTER/YES per confermare la selezione e riconfigurare iS35. Al termine si viene riportati alla pagina di livello superiore (MIDI Settings).

Nota: I MIDI Setup possono essere richiamati anche se il Protect è attivato.

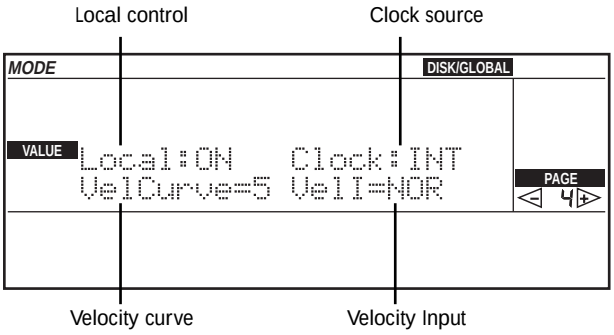
MIDI Setup

[DEFAULT, PIANO 1, PIANO 2, MASTER KB, ACCORDION1/2/3, GUITAR]

Il nome del MIDI Setup selezionato indica il tipo di controller MIDI a cui iS35 è collegato. Vedi in Appendice la descrizione dei parametri automaticamente configurati dai MIDI Setup ("MIDI Setup" a pagina 236).

Pagina 4: Parametri generali MIDI

Questa pagina contiene impostazioni generali del MIDI, come il sincronismo e il collegamento del generatore esterno al MIDI.



Local (Local control, Controllo locale)

[OFF, ON]

Se questo parametro è disattivato, iS35 non controlla più i suoni interni, ma si limita ad inviare note e controlli a dispositivi MIDI collegati al suo MIDI OUT. Allo stesso tempo, iS35 può continuare a ricevere note dai suoi MIDI IN.

Ponete iS35 in stato di "Local Off" se volete usarla come master keyboard muta, se è collegata ad un computer per la programmazione di song su sequencer esterno, o se volete sfruttare i suoi accompagnamenti automatici e il suo sequencer interno per controllare un altro strumento.

All'accensione, questo parametro (non memorizzato nel Global) è automaticamente posto a ON.

ON	iS35 risponde ai controlli locali (tastiera, joystick, pedali…).
OFF	Il generatore sonoro interno di iS35 è scollegato dalla tastiera, dall'arrangiatore e dal sequencer interno. I dati vengono inviati al MIDI OUT ma non al generatore sonoro interno. Il generatore sonoro interno risponde ai soli messaggi provenienti dal MIDI IN.

Clock (Clock source, Sorgente del sincronismo)

[INT, IN1, IN2]

Lo stato di questo parametro determina il modo in cui iS35 si sincronizza con altri dispositivi MIDI. Se sono selezionate le opzioni IN1 o IN2, nel display accanto al tempo appare la sigla **EXT**. All'accensione, questo parametro è automaticamente posto a INT.

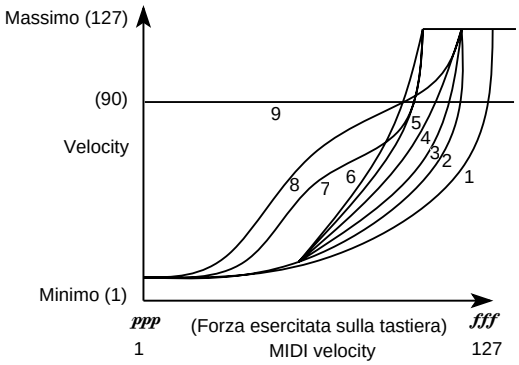
INT	iS35 usa il tempo generato dal suo metronomo interno. Il MIDI OUT trasmette messaggi di MIDI Clock, a cui altri dispositivi possono sincronizzarsi.
IN1	iS35 si sincronizza ai messaggi di MIDI Clock in arrivo sul MIDI IN 1. Lo Start/Stop può essere dato solo dal dispositivo esterno che a questo punto controlla iS35. iS35 risponde ai messaggi di Start, Stop, Continue, Song Select, Song Position Pointer.
IN2	Come l'opzione IN1, ma i messaggi vengono ricevuti attraverso la presa MIDI IN 2.

Nota: In modo Song Play il sincronismo è sempre INT, indipendentemente dallo stato di questo parametro.

Velocity Curve

[1…9]

Potete scegliere una delle nove curve di risposta alla dinamica della tastiera. L'effetto di ogni curva è mostrato nel grafico.



1-8	Curva di risposta alla dinamica.
9	Tutte le note suonate sulla tastiera hanno Velocity=90. Le note che vengono ricevute sul MIDI IN non vengono influenzate da questo parametro.

Velocity Input

[Nor, 0…127]

Questo parametro determina il modo in cui viene ricevuta la dinamica delle note in ingresso sulle prese MIDI IN. Può risultare utile quando si collega una

tastiera priva di dinamica, per esempio quella di una fisarmonica MIDI.

Nor	Normale, cioè le note vengono suonate con la dinamica effettivamente ricevuta sul MIDI IN.
0-127	Impostazione fissa. Le note vengono suonate con la dinamica selezionata.

Pagina 5: Echo Back / MIDI IN Octave

La funzione Echo Back permette di collegare a iS35 un pianoforte digitale e creare nella sua tastiera una zona in "mute" per la composizione degli accordi per l'accompagnamento automatico.

Per utilizzare questa funzione, occorre collegare il MIDI OUT di iS35 al MIDI IN del pianoforte, e il MIDI IN 1 o 2 di iS35 al MIDI OUT del pianoforte.

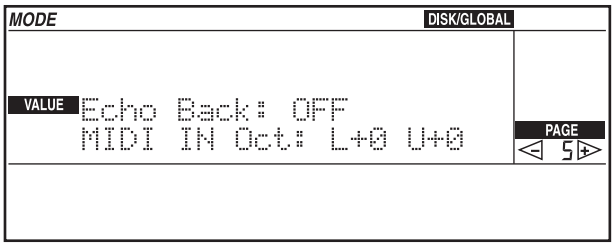
Quando la funzione viene attivata, iS35 invia attraverso il MIDI OUT un messaggio di Local Off, scollegando i suoni interni del pianoforte dalla tastiera del pianoforte.

Se, quando si spegne iS35, la funzione Echo Back è attiva, all'accensione viene inviato al pianoforte il messaggio di Local Off. Quindi, occorre sempre accendere prima il pianoforte digitale, e poi iS35.

Con la funzione Echo Back attiva, suonando sulla tastiera del pianoforte, i messaggi MIDI vengono inviati al MIDI IN di iS35 (sul canale Chord 1), che invia nuovamente al pianoforte le note al di sopra dello split point di iS35 (quindi le note suonate con la mano destra).

In questo modo, si possono suonare sul pianoforte gli accordi per l'accompagnamento automatico (mano sinistra, a sinistra dello split point), e le note della melodia (mano destra, al di sopra dello split point).

Nota: La funzione Echo Back viene utilizzata dai MIDI Setup "Digital piano 1" e "Digital piano 2" (vedi "Collegare iS35 ad un pianoforte digitale" a pagina 58).



Echo Back

[OFF, IN 1, IN 2]

Selezionate la porta MIDI IN di iS35 a cui il pianoforte è collegato. "OFF" significa che la funzione è disattivata.

Nota: Quando la funzione Echo Back è attiva, all'accensione iS35 trasmette un messaggio di Local Off sul MIDI OUT. Accendete il pianoforte prima di accendere iS35.

Oct (MIDI IN Octave)

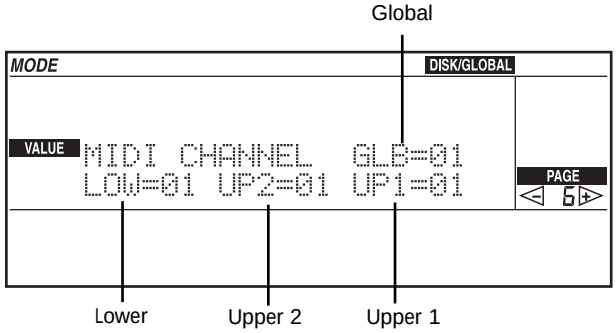
[-2…0…+2]

Questa funzione traspone di una o più ottave le note MIDI in ingresso. È utile in particolar modo al fisarmonicista, per modificare l'ottava in cui vengono ricevute le note della mano destra (Upper 1/Upper 2) e della mano sinistra (Lower).

L	Trasposizione traccia Lower.
U1/U2	Trasposizione tracce Upper 1 e Upper 2.

Pagina 6: Programmazione canali MIDI (1)

Prima delle pagine dedicate alla programmazione dei canali MIDI degli arrangiamenti.



GLB (Global)

[01…16]

Canale MIDI Global. Può essere assegnato ad uno dei sedici canali MIDI standard.

- Sul canale Global vengono ricevuti ed inviati i messaggi di System Exclusive.
- Nei modi Arrangement Play e Backing Sequence, i messaggi MIDI ricevuti su questo canale simulano la tastiera integrata di iS35. Se volete sostituire una master keyboard alla tastiera integrata di iS35, programmatela per trasmettere sul canale Global di iS35.
- In modo Backing Sequence, le tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2 e Lower) trasmettono sempre sullo stesso canale del Global.
- **In modo Program, iS35 trasmette e riceve sul canale Global.**
- All'acquisto dello strumento, il Global è programmato sul canale MIDI 1. Questa impostazione può essere modificata e salvata in memoria (vedi "Pagina 24: Write Global" a pagina 169).

UP1 (Upper 1)

[01…16]

In modo Arrangement Play: canale MIDI della traccia Upper 1.

In modo Backing Sequence, questo parametro viene ignorato, dato che ricezione e trasmissione della traccia Upper 1 avvengono sempre sul canale Global.

UP2 (Upper 2)

[01…16]

In modo Arrangement Play: canale MIDI della traccia Upper 2.

In modo Backing Sequence, questo parametro viene ignorato, dato che ricezione e trasmissione della traccia Upper 2 avvengono sempre sul canale Global.

LOW (Lower)

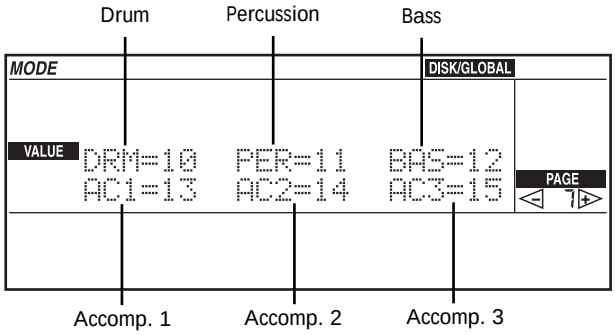
[01…16]

In modo Arrangement Play: canale MIDI della traccia Lower.

In modo Backing Sequence, questo parametro viene ignorato, dato che ricezione e trasmissione della traccia Lower avvengono sempre sul canale Global.

Pagina 7: Programmazione canali MIDI (2)

Seconda delle pagine dedicate alla programmazione dei canali MIDI degli arrangiamenti.



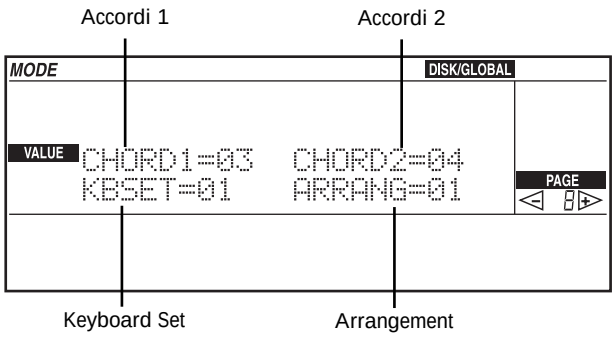
DRM / PER / BAS / AC1 / AC2 / AC3

[01…16]

Nei modi Arrangement Play e Backing Sequence: Canali MIDI delle tracce di accompagnamento. In genere a queste tracce vengono assegnati i canali 10-15.

Pagina 8: Programmazione canali MIDI (3)

Terza delle pagine dedicate alla programmazione dei canali MIDI degli arrangiamenti.



CHORD 1 (Accordi 1)

[--, 01-16]

Canale MIDI usato per la ricezione degli accordi da un dispositivo esterno (master keyboard, sequencer, fisarmonica MIDI). Le note ricevute vanno al riconoscimento accordi e vengono unite a quelle ricevute sui canali Global e Chord 2.

Con una fisarmonica MIDI va preferibilmente assegnato al canale MIDI 2, di solito dedicato alla parte degli accordi.

Per disattivare questo parametro scegliete l'opzione "--".

CHORD 2 (Accordi 2)

[--, 01-16]

Canale MIDI usato per la ricezione degli accordi da un dispositivo esterno (in particolare fisarmonica MIDI o pedaliera). Le note ricevute vanno al riconoscimento accordi e vengono unite a quelle ricevute sui canali Global e Chord 1. Con una fisarmonica MIDI va preferibilmente assegnato al canale MIDI 3, di solito dedicato alla parte dei bassi.

Unitamente al Chord 1, permette di creare accordi complessi; per esempio, se su Chord 1 vengono ricevute le note Mi, Sol, Si (Mi minore), e su Chord 2 la nota Do, iS35 riconosce un accordo di Do7+.

Per disattivare questo parametro scegliete l'opzione "--".

KBSET (Keyboard Set)

[--, 01-16]

Canale MIDI usato per la ricezione dei program change per la selezione dei Keyboard Set. Per disattivare questo parametro scegliete l'opzione "--".

ARNG (Arrangement)

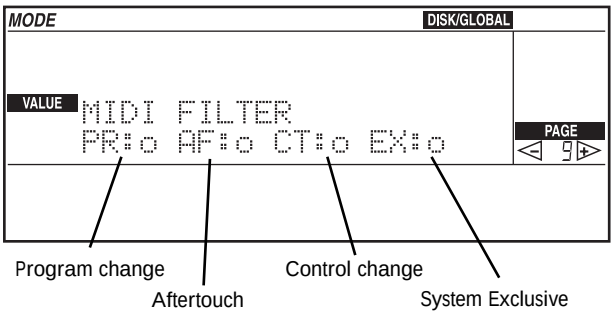
[--, 01-16]

Canale MIDI usato per la ricezione dei program change per la selezione degli arrangiamenti. Per disattivare questo parametro scegliete l'opzione "--".

Pagina 9: MIDI filter

Questa pagina contiene una serie di filtri MIDI, da usare per impedire la trasmissione e ricezione di alcuni tipi di eventi MIDI. Per esempio, eventi come l'aftertouch consumano molta memoria e rendono le song troppo voluminose, quindi si può decidere di "filtrarli" durante la registrazione.

Nota: I dati già registrati in una song (modo Song Edit), una backing sequence, o in una traccia di accompagnamento dell'arrangiamento, vengono sempre trasmessi, qualunque sia lo stato di questi parametri.



PR (Program change)

[x, o, n, s]

Filtro dei messaggi di program change e bank select.

- o — I messaggi vengono trasmessi e ricevuti regolarmente.
- x — I messaggi non vengono né trasmessi né ricevuti.
- n — Vengono trasmessi i messaggi di program change, ma non i messaggi di bank select.
- s — I messaggi di program change vengono trasmessi e ricevuti. I banchi di programmi A e B, e il banco DRUM, vengono trasmessi come [MSB 0, LSB 0]. Gli altri banchi vengono trasmessi normalmente.

AF (Aftertouch)

[x, o]

Filtro dei messaggi di aftertouch.

- o — I messaggi di aftertouch vengono trasmessi e ricevuti normalmente.
- x — I messaggi non vengono né trasmessi, né ricevuti.

CT (Control change)

[x, o]

Filtro dei messaggi di control change (volume, pan, modulation, damper…).

- o — I messaggi di control change vengono trasmessi e ricevuti normalmente.
- x — I messaggi non vengono né trasmessi, né ricevuti.

EX (System Exclusive)

[x, o]

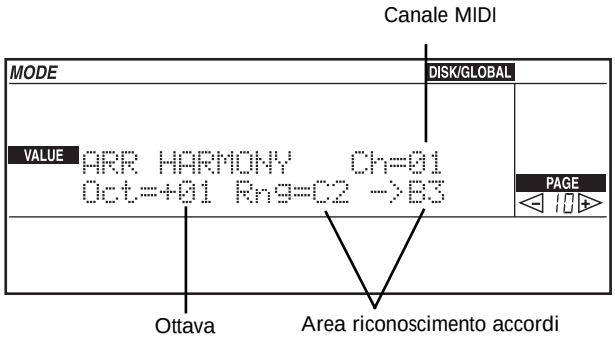
Filtro dei messaggi di System Exclusive (Sistema Esclusivo), usati per trasferire via MIDI dati di programmazione, per esempio programmi, arrangiamenti, stili, e comandi di editing dei modi Arrangement Play e Backing Sequence.

- o — I messaggi di system exclusive vengono trasmessi e ricevuti regolarmente.
- x — I messaggi non vengono né trasmessi, né ricevuti.

Nota: I messaggi di sistema esclusivo sono particolarmente "pesanti", e rallentano la trasmissione MIDI. È per questa ragione che vengono normalmente filtrati.

Pagina 10: Arrangement Harmony

Questa pagina permette di scegliere il canale MIDI in cui iS35 può ricevere le note di armonizzazione per la sezione VOCAL/GUITAR, nel modo Arrangement Play.



Ch (Channel, Canale)

[01…16]

Canale MIDI su cui sono ricevute le note per l'armonizzazione.

Oct

[-3…0…+3]

Trasposizione per le note di riferimento dell'armonizzazione, ricevute attraverso il MIDI IN.

Rng (Range, Area)

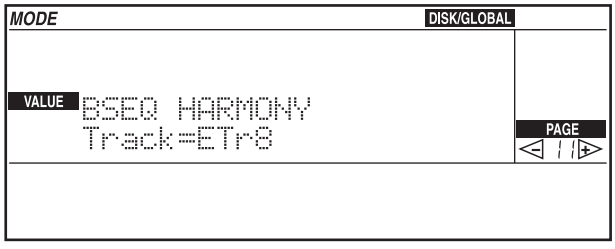
[C-1…G9]

Nota più bassa e nota più alta dell'area di riconoscimento accordi per l'armonizzazione della sezione VOCAL/GUITAR. Questa zona può non coincidere con la zona di riconoscimento accordi per l'arrangiamento (vedi "Tempo e riconoscimento accordi" a pagina 68).

Pagina 11: Backing Sequence Harmony

Questa pagina permette di scegliere la traccia dell'accordo di armonizzazione della sezione VOCAL/GUITAR per il modo Backing Sequence.

Nota: L'armonizzazione è utilizzabile durante la riproduzione della backing sequence, ma non durante la registrazione.



Track (Traccia)

[OFF, DRUM, PERC, BASS, ACC1…3, UP1, LOW/UP2, ETr1…8]

Traccia dell'accordo di armonizzazione. L'accordo può essere generato da una traccia registrata. Normalmente, è selezionata la traccia LOW/UP2.

Pagina 12: Song Play Harmony

Questa pagina permette di scegliere il canale di armonizzazione della sezione VOCAL/HARMONY per il modo Song Play. È analoga alla “Pagina 9: Song Play Harmony” del modo Song Play, ma a differenza di quella, i parametri di questa pagina vengono memorizzati nel Global.

Ch (Channel, Canale)

[OFF, MIDI IN Ch01…16, Song Ch01…16, Keyboard]

Canale o traccia della Song da cui arrivano le note per l’armonizzazione.

OFF: Armonizzazione disattivata in modo Song Play.

MIDI IN Ch01…16: Canale MIDI. Le note sono ricevute attraverso il MIDI IN.

Song Ch01…16: Traccia della song. Le note sono quelle registrate nella traccia della song selezionata. Non vengono riconosciute le note ricevute via MIDI.

Keyboard Le note per l’armonizzazione vengono ricevute dalla tastiera di iS35.

TG (Tone Generator, generatore sonoro)

[ON/OFF]

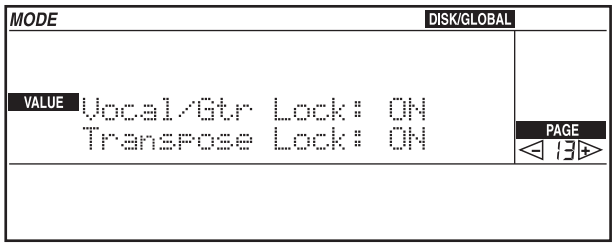
Questo parametro appare solo quando è selezionata una traccia della Song (Song Ch01…16) o la tastiera (Keyboard).

ON Le note vengono inviate anche al generatore sonoro interno, e vengono suonate dalla traccia selezionata.

OFF Le note vengono inviate solo all’armonizzazione e non vengono suonate dalla traccia selezionata. Questa opzione aumenta il numero di note a disposizione di iS35.

Pagina 13: Vocal/Guitar Lock / Master Transpose Lock

Normalmente, la selezione di un arrangiamento o di un Keyboard Set può cambiare la trasposizione generale cromatica (Master Transpose), e la selezione di un Keyboard Set può cambiare le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR. Questi parametri permettono di impedire questo cambio, proteggendo le impostazioni correnti. Vengono salvati nel Global in memoria, ma non su disco.



Vocal/Guitar Lock

[ON/OFF]

Se ON, impedisce che le impostazioni della sezione VOCAL/GUITAR vengano modificate, quando si seleziona un Keyboard Set diverso.

Master Transpose Lock

[ON/OFF]

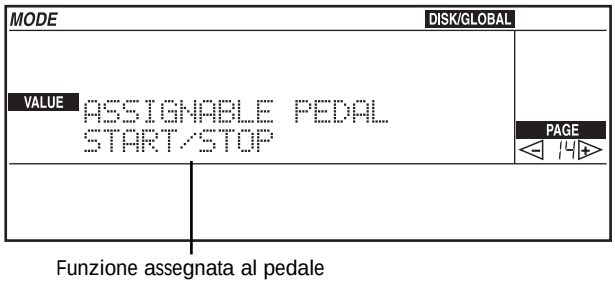
Se ON, impedisce che la trasposizione cromatica generale venga modificata, quando si seleziona un arrangiamento o un Keyboard Set diverso. Questa opzione è posta a ON in fabbrica.

Pagina 14: Assignable pedal/switch

Potete collegare alla presa ASSIGNABLE PEDAL un interruttore a pedale (footswitch) o un pedale a controllo continuo (expression pedal). La funzione assegnata al pedale può essere programmata in questa pagina.

Mentre il parametro è selezionato, potete scegliere la funzione premendo il tasto equivalente nel pannello di controllo.

iS35 è compatibile con diversi modelli di pedale. Consigliamo di usare l'interruttore a pedale KORG PS-1 o PS-2, e il pedale a controllo continuo KORG XVP-10 o EXP-2.



ASSIGNABLE PEDAL

[OFF, START/STOP...DATA ENTRY]

Funzioni assegnabili ad un interruttore a pedale (footswitch)

Opzione	Funzione
OFF	Nessuna
START/STOP	Come il tasto START/STOP
SYNC START	Come il tasto SYNCHRO START
SYNC STOP	Come il tasto SYNCHRO STOP
RESET	Come il tasto RESET
TAP TEMPO	Come il tasto TAP TEMPO
TEMPO LOCK	Come il tasto TEMPO LOCK
INTRO/ENDING 1	Come il tasto INTRO/ENDING [1]
INTRO/ENDING 2	Come il tasto INTRO/ENDING [2]
FILL 1	Come il tasto FILL [1]
FILL 2	Come il tasto FILL [2]
VARIATION 1	Come il tasto VARIATION [1]
VARIATION 2	Come il tasto VARIATION [2]
VARIATION 3	Come il tasto VARIATION [3]
VARIATION 4	Come il tasto VARIATION [4]

Opzione	Funzione
CHORD MEMORY	Come il tasto MEMORY-CHORD
BASS INVERSION	Come il tasto BASS INV.
SCALE CHANGE	Interruttore Main Scale/Sub Scale
ARR/STYLE UP	Seleziona l'arrangiamento o lo stile successivo*
ARR/STYLE DOWN	Seleziona l'arrangiamento o lo stile precedente*
PROGRAM UP	Seleziona il programma successivo
PROGRAM DOWN	Seleziona il programma precedente
VARIATION UP	Seleziona la variazione successiva
VARIATION DOWN	Seleziona la variazione precedente
PUNCH IN/OUT	Interruttore registrazione Punch-in
EFFECT 1 ON/OFF	Attivazione/disattivazione Effetto 1
EFFECT 2 ON/OFF	Attivazione/disattivazione Effetto 2
DRUM MUTE	Pone in mute la traccia Drum
PERC MUTE	Pone in mute la traccia Percussion
BASS MUTE	Pone in mute la traccia Bass
ACC1 MUTE	Pone in mute la traccia Acc.1
ACC2 MUTE	Pone in mute la traccia Acc.2
ACC3 MUTE	Pone in mute la traccia Acc.3
LOW/HARM MEMORY	Come il tasto MEMORY-LOWER/HARMONY
SUSTAIN ON/OFF	Come il tasto SUSTAIN
FADE IN/OUT	Come il tasto FADE IN/OUT
ENSEMBLE ON/OFF	Come il tasto ENSEMBLE
QUARTER TONE	Programmazione quarti di tono**
DAMPER ON/OFF	Il pedale funziona da Damper
CHORD LATCH ON/OFF	Il Chord Latch fa in modo che il riconoscimento accordi mantenga l'accordo corrente, finché il pedale non viene rilasciato.
ACC1-3 MUTE/PLAY	Pone in mute le tracce Acc 1, Acc 2 e Acc 3.
LOW/UP1/UP2 MUTE	Pone in mute le tracce Upper 1, Upper 2 e Lower, in modo da permettere alla chitarra MIDI di inviare gli accordi per l'accompagnamento automatico. Funziona finché il pedale è tenuto premuto, e si disattiva rilasciando il pedale.
KEYB SET UP	Seleziona il Keyboard Set successivo
KEYB SET DOWN	Seleziona il Keyboard Set precedente
C BUTTON ON/OFF	Replica la funzione del tasto C della sezione VOCAL/GUITAR

Funzioni assegnabili a un pedale a controllo continuo (expression pedal)

Opzione	Funzione
KEYBOARD VOLUME ***	Volume del programma o della traccia selezionata (CC#7)
MASTER VOLUME	Volume generale di iS35
EXPRESSION ***	Volume relativo del programma o della traccia selezionata (CC#11)
VDF CUTOFF ***	VDF cutoff frequency (brillantezza)
EFFECT CONTROL	Modulazione in tempo reale degli effetti
DATA ENTRY	Valore della funzione selezionata
A/B FADER	Replica la funzione del potenziometro A/B della sezione VOCAL/GUITAR

* Nelle pagine dei modi Arrangement Play o Backing Sequence in cui è possibile selezionare arrangiamenti o stili.

** iS35 può scordare singole note di un quarto di tono (50 cent), in particolar modo per l'uso nella musica del Medio Oriente. Per la programmazione occorre usare un pedale con polarità aperta, come il KORG PS-1 o il KORG PS-2 collegato mediante il suo connettore destro. Vedi paragrafo successivo, "Programmazione quarti di tono".

*** Nei modi Arrangement Play e Backing Sequence, questi controlli (Volume, Expression, Cutoff) agiscono su tutte le tracce di tastiera (Upper 1, Upper 2, Lower).

Programmazione quarti di tono

Potete programmare una scala araba in tempo reale, assegnando ad un pedale di tipo footswitch o ad un pedale della pedaliera KORG EC5 la funzione "Quarter tone". Perché questa programmazione in tempo reale funzioni deve essere selezionata la Main Scale (la funzione non ha effetto sulla Sub Scale).

La modifica eseguita su una nota si riflette su tutte le note con lo stesso nome nelle altre ottave (per esempio, se si modifica C4, vengono modificate anche C3, C5, eccetera).

Nei modi Arrangement Play e Backing Sequence i quarti di tono agiscono solo sulle tracce della tastiera (sia sulle note registrate, che sulle note ricevute da MIDI IN).

Per abbassare una nota (o più note) di un quarto di tono: Tenete premuto il pedale. Il led di MEMORY-CHORD deve essere spento. Suonate la nota (o le note) da abbassare di un quarto di tono. Rilasciate il pedale.

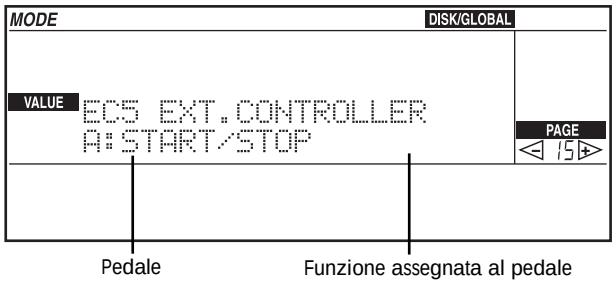
Per innalzare una nota (o più note) di un quarto di tono: Tenete premuto il pedale. Il led di MEMORY-

CHORD deve essere acceso. Suonate la nota (o le note) da innalzare di un quarto di tono. Rilasciate il pedale.

Per cancellare la programmazione dei quarti di tono: Premete e rilasciate immediatamente il pedale. Se si assegna una diversa funzione al parametro "Assignable pedal", i quarti di tono vengono annullati. Inoltre, la programmazione viene cancellata allo spegnimento dello strumento.

Pagina 15: Controller esterno EC5

Potete collegare alla presa EC5 il controller esterno KORG EC5. Questo versatile controller include cinque interruttori a pedale completamente programmabili, che facilitano il controllo dal vivo di iS35.



Pedale

[A…E]

Selezionate quale dei cinque pedali di EC5 volete programmare. I pedali di EC5 sono contrassegnati dalle lettere A, B, C, D, E. Mentre il parametro è selezionato, potete scegliere il pedale da programmare premendolo direttamente.

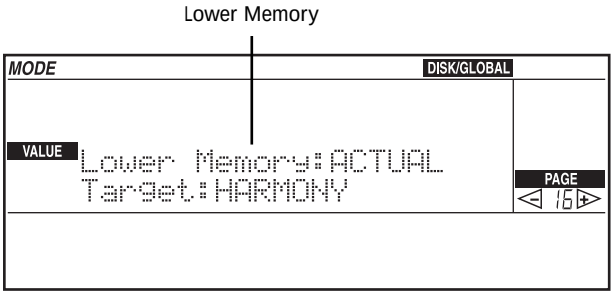
Funzione

[OFF, START/STOP…CHORD LATCH]

Funzione assegnabile al pedale selezionato. Le funzioni sono le stesse assegnabili all'ASSIGNABLE PEDAL (vedi "Pagina 14: Assignable pedal/switch", "Funzioni assegnabili ad un interruttore a pedale (foot switch)"). Mentre il parametro è selezionato, potete scegliere la funzione premendo il tasto equivalente nel pannello di controllo.

Pagina 16: Lower memory

In questa pagina potete programmare il funzionamento del tasto MEMORY-LOW / HAR.



Lower Memory

[ACTUAL, AUTO, BASS]

Funzionamento del tasto MEMORY-LOW / HAR.

ACTUAL	Vengono suonati gli accordi effettivamente suonati sulla tastiera.
AUTO	Gli accordi vengono completati, anche se sulla tastiera sono stati suonati accordi incompleti (p.es. con la quinta mancante).
BASS	Ad accompagnamento fermo, la nota fondamentale dell'accordo viene suonata dalla traccia Bass.

Target

[LOWER, HARMONY, LOWER+HARMONY]

Parte le cui note sono conservate in memoria.

LOWER	Note della parte Lower suonate sulla tastiera di iS35, o ricevute attraverso il canale Global. Le note suonate attraverso il canale della traccia Lower non vengono tenute. Vedi anche "Pagina 8: Programmazione canali MIDI (3)" a pagina 156.
HARMONY	Note suonate attraverso il canale Harmony del modo operativo Arrangement Play. Vedi anche "Pagina 10: Arrangement Harmony" a pagina 158, "Pagina 12: Song Play Harmony" a pagina 159, "Pagina 12: Song Play Harmony" a pagina 159.
LOWER+HARM.	Combinazione delle due opzioni precedenti.

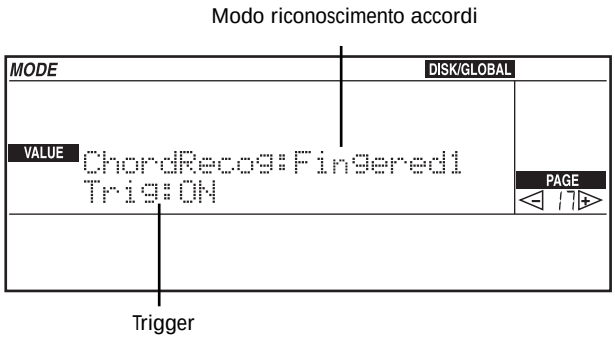
Nota: Dato che Intro 1 ed Ending 1 usano una particolare progressione di accordi, che può variare di arrangiamento in arrangiamento, il Lower Memory viene automaticamente disattivato per evitare risultati innaturali.

Nota: In modo Backing Sequence, le note tenute dalla funzione Lower Memory vengono registrate come normali eventi di Note. In riproduzione il Lower Memory non funziona.

Pagina 17: Chord recognition mode

Modo in cui gli accordi per l'accompagnamento automatico vengono riconosciuti, quando il tasto selezionato nella sezione CHORD SCANNING è LOWER.

Se il tasto selezionato nella sezione CHORD SCANNING è UPPER o FULL, il modo di riconoscimento accordi è sempre Fingered 2.



ChordRecog (Chord recognition mode)

[FINGERED1, FINGERED2, ONE FINGER]

FINGERED1 — Se il Chord Scanning è LOWER, basta suonare una sola nota sotto lo split point per ottenere un accordo maggiore.

FINGERED2 — Perché l'accordo sia riconosciuto devono essere suonate tre o più note nella zona di riconoscimento accordi stabilita dal Chord Scanning.

ONE FINGER — Se viene suonata una sola nota (p.es., C3), questa nota viene riconosciuta come fondamentale di un accordo maggiore. Se insieme alla nota fondamentale viene suonata la prima nota bianca sotto la nota fondamentale (p.es., C3 e B2), viene riconosciuto un accordo di settima. Se insieme alla fondamentale viene suonata la prima nota nera sotto la nota fondamentale (p.es., C3 e Bb2), viene riconosciuto un accordo minore.

Trig (Trigger)

[Note On/Note On & Off]

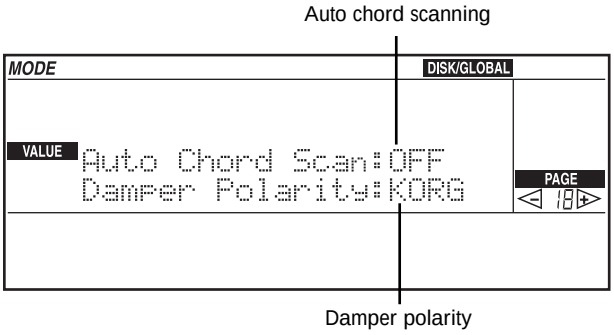
Questo parametro cambia il modo in cui vengono riconosciuti gli accordi suonando sulla tastiera.

Note On — Gli accordi vengono riconosciuti quando le note vengono suonate. Quando le note sono rilasciate, l'accordo non viene aggiornato.

Note On&Off — Vengono riconosciuti gli accordi sia quando si suonano le note, sia quando le si rilascia. Per esempio, se si suonano le note Do, Mi, Sol, Sib, viene riconosciuto l'accordo "C7". Se si rilascia il Sib, viene riconosciuto l'accordo "C".

Pagina 18: Auto chord scanning/Damper polarity

In questa pagina potete programmare il cambio automatico del Chord Scanning e la polarità del pedale di Damper.



Auto chord scanning

[ON, OFF]

Se questo parametro è posto ad ON, il Chord Scanning cambia automaticamente quando si seleziona un Keyboard Mode.

Keyboard Mode	Chord Scanning selezionato automaticamente
FULL UPPER	FULL
SPLIT	LOWER
MANUAL DRUM	--

Damper polarity

[REVERSE (+), KORG (–)]

È possibile collegare alla presa DAMPER un interruttore a pedale (footswitch) per attivare la funzione di Damper o Sustain e produrre un effetto simile a quello di un pedale del forte (pedale destro) del pianoforte acustico. I pedali disponibili in commercio possono avere polarità diverse tra loro. Se possedete un pedale KORG PS-2, programmate il suo jack destra come KORG(–) e il jack sinistro come REVERSE(+).

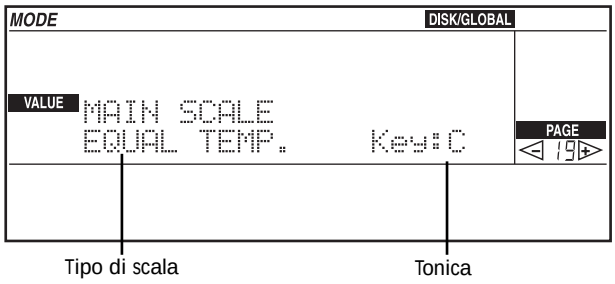
KORG(–) Per pedali con polarità normalmente aperta. Scegliete questa opzione per collegare i footswitch KORG DS-1 e PS-1.

REVERSE(+) Per pedali con polarità normalmente chiusa. Scegliete questa opzione per collegare il footswitch KORG PS-2.

Pagina 19: Main scale

Pagina 20: Sub scale

Queste pagine permettono di selezionare una scala (o temperamento) principale (Main Scale) e una scala secondaria (Sub Scale) per lo strumento. È possibile passare dalla Main Scale alla Sub Scale con un footswitch, il controller esterno EC5.



Tipo di scala

[EQUAL TEMP…USER SCALE 14]

Le scale selezionabili per la Main Scale e la Sub Scale sono le stesse.

EQUAL TEMP.	Temperamento equabile. Scala normalmente usata ai nostri giorni nella musica di tradizione occidentale. Consiste di 12 semitoni assolutamente identici.
EQUAL TEMP. 2	Come la precedente, ma con alcune irregolarità nell'intonazione, per consentire una più realistica imitazione degli strumenti acustici.
PURE MAJOR	Gli accordi maggiori della tonalità selezionata sono perfettamente accordati.
PURE MINOR	Gli accordi minori della tonalità selezionata sono perfettamente accordati.
ARABIC	Scala araba, con quarti di tono. Il parametro Key deve essere posto a C per la scala "rast C/bayati D", a D per la "rast D/bayati E", ad F per la "rast F/bayati G", a G per la "rast G/bayati A", ad A# per la "rast B b/bayati C".
PYTHAGOREAN	Scala Pitagorica, basata sulle teorie dell'antica Grecia. Adatta all'esecuzione di melodie.
WERCKMEISTER	Scala dell'età tardo-barocca/classica.
KIRNBERGER	Scala clavicembalistica del XVIII secolo.
SLENDRO	Scala del gamelan indonesiano. L'ottava è suddivisa in 5 note (C, D, F, G, A). Le note rimanenti suonano note del temperamento equabile.
PELOG	Scala del gamelan indonesiano. L'ottava è suddivisa in 7 note (tutte le note bianche, se al parametro Key è assegnata la tonica C). Le note nere suonano note del temperamento equabile.
USER SCALE 1...14	Una della quattordici scale create dall'utente a "Pagina 21: User scale".

Nota: Quando è selezionata una scala diversa da Equal Temperament o Equal Temperament 2, l'uso dei tasti TRANSPOSE può causare errori nel riconoscimento accordi.

Key (Tonalità)

[C…B]

Questo parametro seleziona la tonalità, per quelle scale in cui sia necessario indicare anche la tonalità.

Passare dalla Main Scale alla Sub Scale e viceversa

Potete usare un pedale per passare dalla Main Scale alla Sub Scale, e viceversa. Per ottenere questo risultato, occorre assegnare al pedale la funzione "Scale Change" (vedi "Pagina 14: Assignable pedal/switch" a pagina 160 e "Pagina 15: Controller esterno EC5" a pagina 162).

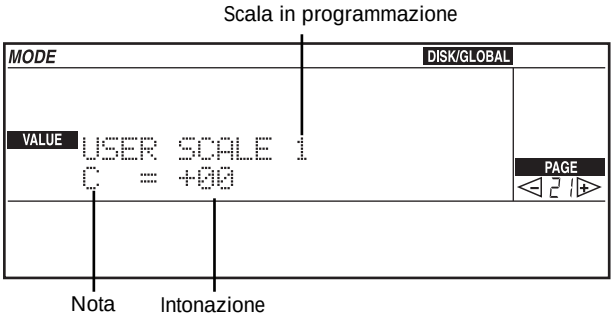
Le scale selezionate nei modi Arrangement Play e Backing Sequence è quella contenuta nell'Arrangement o nel Keyboard Set (vedi "Pagina 8: Keyboard scale" a pagina 75).

Le scale selezionate nei modi Song Play, Song Edit e Program sono quelle selezionate in questa pagina.

È possibile modificare in tempo reale la scala mediante la funzione "Quarter of tone", descritta nel paragrafo "Programmazione quarti di tono" a pagina 161.

Pagina 21: User scale

Potete creare quattordici scale personalizzate, che potete assegnare alle tracce di tastiera in modo Arrangement Play (vedi "Pagina 8: Keyboard scale" a pagina 75), oppure usare come scala principale o secondaria negli altri modi operativi (vedi "Pagina 19: Main scale" a pagina 166, e "Pagina 20: Sub scale" a pagina 166).



Scala in programmazione

[USER SCALE 1…14]

Una delle quattordici scale in programmazione.

Note (Nota)

[C…B]

Nota da modificare. Le modifiche riguardano questa nota su tutte le ottave.

Tuning (Intonazione)

[–50…+50]

Intonazione della nota selezionata, in passi di 1 cent (1 cent=1/100 di semitono). L'intonazione può essere variata di un massimo di un quarto di tono sopra (+50) o sotto (–50) l'intonazione standard.

Pagina 22: MIDI data dump

Il MIDI Data Dump è l'invio ad un altro dispositivo MIDI dei dati interni di iS35, sotto forma di messaggi di System Exclusive (sistema esclusivo). Questi dati vengono utilizzati per scambiare informazioni sulla programmazione dei dati USER di iS35. I dati di sistema esclusivo possono essere registrati in un sequencer esterno, magari nella stessa song che ne deve fare uso.

Per trasmettere dati di System Exclusive:

1. Ponete il filtro dei messaggi di System Exclusive a "o". (Vedi "Pagina 9: MIDI filter").
2. Selezionate il tipo di dati da inviare e premete ENTER/YES.
3. Prendete nota del canale MIDI Global, che dovrà essere lo stesso quando vorrete ricevere nuovamente i dati dal dispositivo esterno. (Vedi "Pagina 6: Programmazione canali MIDI (1)").

Per ricevere dati di System Exclusive:

1. Programmate il canale MIDI Global sul canale su cui sono stati inviati i dati. (Vedi "Pagina 6: Programmazione canali MIDI (1)").
2. Ponete il filtro dei messaggi di System Exclusive a "o". (Vedi "Pagina 9: MIDI filter").
3. Portatevi a questa pagina, e avviate la trasmissione dal dispositivo esterno.

Tipo di dati

[GLOBAL...KEYBOARD SET]

GLOBAL — Tutti i parametri del Global, ad eccezione del Local Control e del Clock Source.

ARRANGEMENT — I 64 arrangiamenti USER.

B.SEQUENCE — Le 10 backing sequences.

PROGRAM — I 64 programmi USER, i due programmi Drum USER, i due drum kit USER.

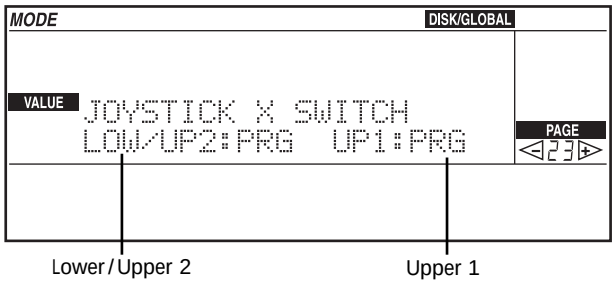
STYLE — Gruppo di 4 stili USER.

KEYBOARD SET — I Keyboard Set.

Tipo di dati	Dimensione (in KB)	Tempo di trasmissione (in secondi)
Global	0.3	<1
Arrangement	12	4
Backing sequence	2,6-186	1-60
Program	15	5
Style U11-U14	5-74	2-25
Style U15-U18	5-74	2-25
Style U21-U24	5-74	2-25
Style U25-U28	5-74	2-25

Pagina 23: Programmazione Joystick

Programmazione del controllo del pitch bend azionato tramite il joystick di iS35.



UP1 (traccia Upper 1)

[PRG, DIS]

PRG — Il joystick può attivare il pitch bend della traccia Upper 1, purché l'impostazione del programma non lo disattivi.

DIS — Joystick disattivato sulla traccia Upper 1.

LOW/UP2 (traccia Lower/Upper 2)

[PRG, DIS]

PRG — Il joystick può attivare il pitch bend della traccia Lower/Upper 2, purché l'impostazione del programma non lo disattivi.

DIS — Joystick disattivato sulla traccia Lower/Upper 2.

Pagina 24: Write Global

La funzione Write Global permette di salvare in memoria tutte le impostazioni del Global, e lo split point.

Potete raggiungere questa pagina anche premendo REC / WRITE / LYRICS mentre vi trovate in qualsiasi altra pagina del modo Disk / Global.

1. Raggiungete questa pagina.
2. Premete ENTER / YES due volte per salvare il Global in memoria. (Oppure premete EXIT / NO per annullare l'operazione).

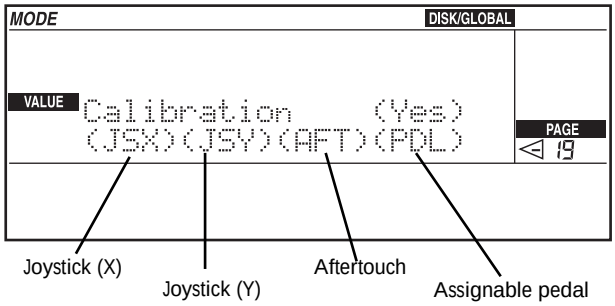
"Parameter modified - Write?"

Se avete modificato qualcosa in modo Disk / Global, e premete un tasto della sezione MODE per passare ad un altro modo operativo, appare il messaggio "Parameter modified - Write?".

Premete ENTER / YES se volete salvare le modifiche nel Global, o EXIT / NO se non volete conservare le modifiche.

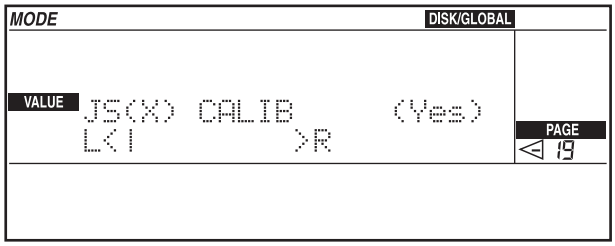
Pagina 25: Calibration

Nel corso degli anni, con l'uso, joystick, aftertouch e pedali possono spostarsi leggermente e produrre valori diversi da quelli originali. La calibrazione permette di riportare questi dispositivi alla loro piena efficienza. Selezionate il dispositivo da ricalibrare con i tasti CURSOR, e premete ENTER/YES per accedere alla relativa sottopagina.



Nota: Durante la ricalibrazione, muovete il joystick sino a fine corsa. Se ricevete ripetutamente messaggi di "Invalid data", è probabile che vi siano dei malfunzionamenti. In questo caso, contattate il più vicino Centro di Assistenza Autorizzato KORG, o il vostro negoziante di fiducia.

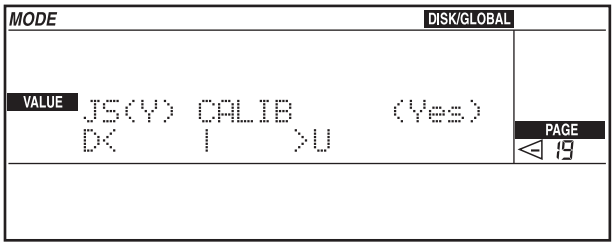
Calibrazione Joystick (X)



1. Spostate completamente il joystick verso sinistra, fino a fine corsa.
2. Spostate completamente il joystick verso destra, fino a fine corsa.
3. Rilasciate il joystick.
4. Non appena il joystick torna alla posizione centrale, premete ENTER/YES.
5. Se la regolazione è stata eseguita correttamente, nel display appare il messaggio "Are you sure?" (Sicuro?). Premete nuovamente ENTER/YES per confermare. Nel display appare il messaggio "Completed" (Operazione portata a termine).

   Se la regolazione non è stata eseguita correttamente, appare invece il messaggio "Invalid Data" (Errore nei dati). Premete ENTER/YES, e ripetete la procedura di ricalibrazione.

Calibrazione Joystick (Y)

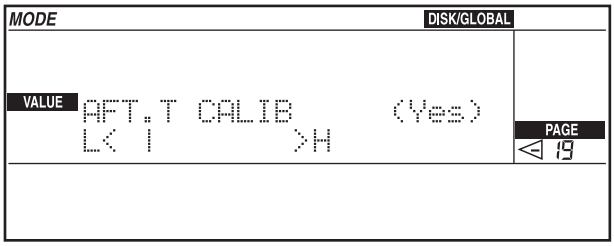


1. Spostate completamente il joystick in avanti, fino a fine corsa.
2. Spostate completamente il joystick indietro (verso di voi), fino a fine corsa.
3. Rilasciate il joystick.
4. Non appena il joystick torna alla posizione centrale, premete ENTER/YES.
5. Se la regolazione è stata eseguita correttamente, nel display appare il messaggio "Are you sure?" (Sicuro?). Premete nuovamente ENTER/YES per confermare. Nel display appare il messaggio "Completed" (Operazione portata a termine).

   Se la regolazione non è stata eseguita correttamente, appare invece il messaggio "Invalid Data" (Errore nei dati). Premete ENTER/YES, e ripetete la procedura di ricalibrazione.

Calibrazione Aftertouch

Con l'uso, può accadere che l'aftertouch di un tasto perda calibrazione, e non riesca a raggiungere la massima azione. Se vi accorgete che un tasto non riesce a raggiungere la massima intensità, ricalibrate l'aftertouch del tasto.

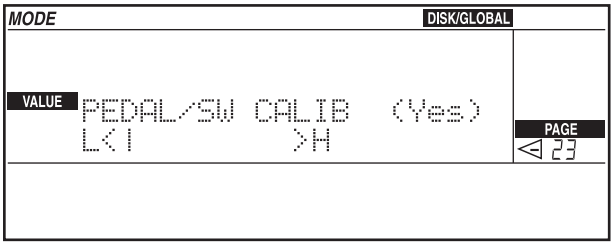


1. Premete il tasto (**e solo quello**) il cui aftertouch non riesce a raggiungere la massima intensità.
2. Risollevate il tasto, e premete ENTER/YES.
5. Se la regolazione è stata eseguita correttamente, nel display appare il messaggio "Are you sure?" (Sicuro?). Premete nuovamente ENTER/YES per confermare. Nel display appare il messaggio "Completed" (Operazione portata a termine).

Se la regolazione non è stata eseguita correttamente, appare invece il messaggio “Invalid Data” (Errore nei dati). Premete ENTER/YES, e ripetete la procedura di ricalibrazione.

Calibrazione Assignable pedal/footswitch

La profondità di un effetto controllato da un pedale o da un interruttore a pedale (footswitch) dipende dal modello del pedale o del footswitch. Se cambiate pedale, può accadere che l’effetto non riesca a raggiungere la massima intensità, o che non si chiuda completamente. In questo caso occorre ricalibrare il pedale.



1. Collegate il pedale o il footswitch al connettore ASSIGNABLE PEDAL/SW.
2. Per calibrare il pedale, premetelo fino in fondo, poi risollevatelo completamente.
3. Premete ENTER/YES.
4. Se la regolazione è stata eseguita correttamente, nel display appare il messaggio “Are you sure?” (Sicuro?). Premete nuovamente ENTER/YES per confermare. Nel display appare il messaggio “Completed” (Operazione portata a termine).

   Se la regolazione non è stata eseguita correttamente, appare invece il messaggio “Invalid Data” (Errore nei dati). Premete ENTER/YES, e ripetete la procedura di ricalibrazione.

12. Modo Program

Programmi con doppio oscillatore e programmi Drum

I programmi il cui Oscillator Type (tipo di oscillatore) è DOUBLE a “Pagina 2: Parametri base del programma”, sono programmi a doppio oscillatore. Si può programmare un solo oscillatore alla volta. Per passare da un oscillatore all’altro, usate i tasti VARIATION [1] e [2].

I programmi il cui Oscillator Type sia DRUMS (programmi percussivi, con assegnazione di un suono ad ogni nota) non sono influenzati da tutti i parametri effettivamente programmabili.

Pagina 1: Program play

Premete PROGRAM per accedere al modo Program. In questa pagina potete selezionare il programma da suonare sulla tastiera, e potete accedere alle funzioni di Performance Edit.

Programma

[A11…E88, F11…F88, Dr11…Dr28]

La memoria interna dello strumento contiene sette banchi di programmi, disposti come mostrato in tabella.

Banco	Numero di programmi	Tipo di programmi
A	64	Programmi GM da 1 a 64 (ROM)
B	64	Programmi GM da 65 a 128 (ROM)
C, D, E	64 × 3	Programmi predefiniti di iS35 (ROM)
F(USER)	64	Programmi modificabili dall’utente (User programs) (RAM)

Banco	Numero di programmi	Tipo di programmi
Dr	16	Programmi percussivi (Drum program) (ROM: Dr11-26, RAM: Dr27-28)

Selezionate il programma con i tasti della sezione PROGRAM / ARRANG. Innanzitutto premete PROGAM / ARRANG in modo che il led di PROGRAM si accenda. Poi selezionate un banco (A, B, C, D, E, F-USER / DRUM), e componete un numero a due cifre con i tasti numerici. Se il programma appartiene al banco già selezionato, è sufficiente comporre il numero a due cifre.

Per selezionare un programma Drum (Dr11–28), premete ripetutamente il tasto F(USER / DRUM) nella sezione PROGRAM / ARRANGEMENT, fino a far apparire la sigla “Dr”, poi componete un numero a due cifre.

Potete selezionare i programmi anche mediante un interruttore a pedale o un controller a pedale EC5 (opzionali). Per maggiori informazioni vedi “Pagina 14: Assignable pedal / switch” o “Pagina 15: Controller esterno EC5” nel modo Disk / Global.

Quando selezionate un programma, viene trasmesso via MIDI un messaggio di program change e di bank select.

XPOSE (Transpose, Trasposizione)

[–11…+11]

Usate i tasti TRANSPOSE per trasporre il programma. La trasposizione avviene in passi di un semitono, fino ad un massimo di ±11 semitoni.

Octave

[–2…+2]

Usate i tasti OCTAVE per scegliere il registro di ottava del programma. La massima trasposizione è di ±2ottave. Il valore 0 annulla la trasposizione.

Performance Edit

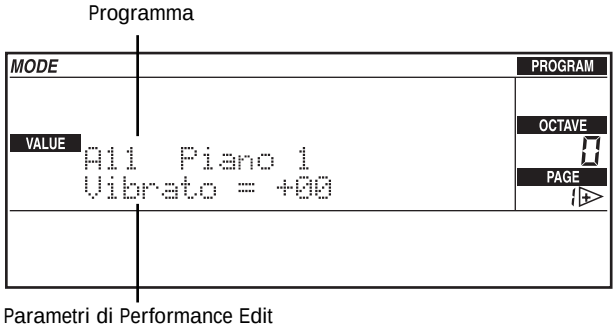
Mentre siete a Pagina 1, potete modificare i parametri di performance del programma, mediante i tasti PROGRAM / VOLUME. Ogni coppia di tasti controlla la funzione indicata sotto i tasti. (Vedi immagine a fondo pagina).

Una volta eseguite le modifiche, premete REC / WRITE / LYRICS per passare a "Pagina 23: Write Program" e salvare il programma nel banco F(USER).

Performance Edit

[–10…+10]

La funzione di Performance Edit permette di modificare i parametri principali del programma, in modo da creare nuovi suoni senza troppa fatica.



Quando viene premuto un tasto PROGRAM / VOLUME, nel display appare il corrispondente parametro di Performance Edit (sempre con valore +00). A questo punto potete premere uno dei due tasti per modificare il valore. (Per azzerare il valore, premete insieme i due tasti).

Il valore di ogni parametro può essere compreso tra **-10** e **+10**. Questo valore non è il valore reale del parametro, ma la sua variazione rispetto al valore registrato nel programma. Se il parametro registrato nel programma è già posto al valore minimo o massimo, l'operazione di Performance Edit non produce nessun effetto.

Vibrato Intensity modifica il parametro Vibrato Intensity (☞P. 173), cioè rende più o meno evidente il vibrato in quei programmi che ne facciano uso.

VDF Cutoff modifica il parametro VDF Cutoff (☞P. 178) di entrambi gli oscillatori, rendendo il suono più o meno scuro.

VDF EG Intensity modifica il parametro VDF EG Intensity (☞P. 178) di entrambi gli oscillatori, cambiando il modo in cui il timbro cambia nel tempo.

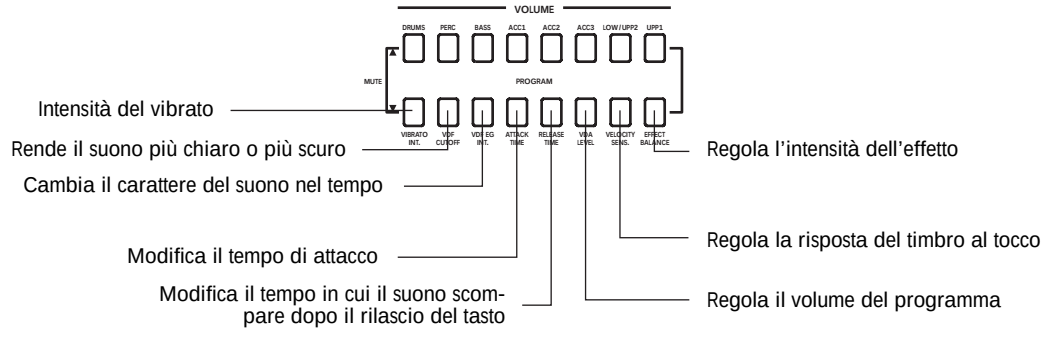
Attack Time modifica il parametro VDA Attack Time (☞P. 181) di entrambi gli oscillatori, cambiando il tempo di attacco del programma.

Release Time modifica i parametri VDF e VDA Release Time (☞P. 177, ☞P. 186) di entrambi gli oscillatori, cambiando il tempo di release (rilascio) del programma.

VDA Level modifica il parametro VDA Level (☞P. 175) di entrambi gli oscillatori, cambiando il volume globale di tutto il programma.

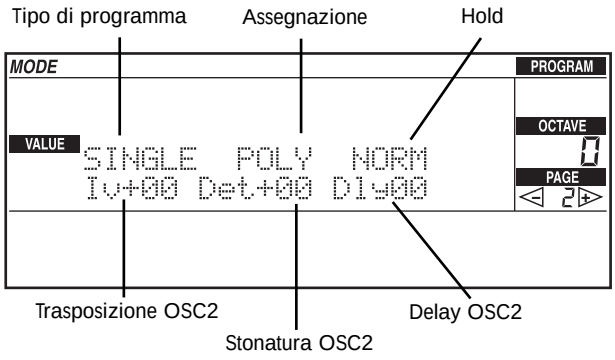
Velocity Sensitivity modifica il modo in cui la dinamica influenza il suono, modificando il parametro EG Intensity (☞P. 181) del VDF Velocity Sensitivity e il parametro VDA Velocity Sensitivity (☞P. 186) della VDA Velocity Sensitivity di entrambi gli oscillatori. Il valore cambia per passi di 5 unità.

DRY:FX Balance modifica il parametro Balance (bilanciamento) degli effetti 1 e 2. Questo parametro regola il bilanciamento tra il suono "dry" (senza effetto) e il suono "wet" (con effetto). Il valore cambia per passi di 5 unità.



Pagina 2: Parametri base del programma

In questa pagina potete programmare i parametri di base del programma: numero di oscillatori (uno o due), risposta al messaggio di Note Off, modo polifonico o monofonico.



Tipo di programma

[SINGLE, DOUBLE, DRUMS]

Struttura di base del programma. Non è possibile passare da un programma di tipo DRUM ad uno di tipo SINGLE O DOUBLE, o viceversa. Per maggiori informazioni vedi il paragrafo "Multisample / Drum Kit" a pagina 175.

SINGLE	Programma ad oscillatore singolo. La polifonia massima è 32 note.
DOUBLE	Programma a doppio oscillatore. Questo tipo di programma consente di creare suoni più complessi, ma la polifonia scende a 16 note.
DRUMS	Programma percussivo. Al programma è assegnato un drum kit invece che un multisample.

Assegnazione

[MONO, POLY]

Asegnazione della polifonia al programma.

MONO	Il programma suona solo una nota alla volta.
POLY	Il programma può suonare più note contemporaneamente.

Hold

[HOLD, NORM]

Risposta al messaggio di Note Off (messaggio generato al sollevamento del tasto), che normalmente interrompe la nota.

HOLD	Il suono continua ad essere emesso anche dopo la ricezione del Note Off (cioè dopo aver rilasciato il tasto); questa impostazione è particolarmente utile per i suoni percussivi, che altrimenti verrebbero troncati dal rilascio del tasto.
NORM	Il suono si interrompe quando il tasto viene rilasciato. Per i programmi non percussivi scegliete questa opzione. Se il parametro VDA EG Sustain Level è posto ad un valore diverso da 0 (☞P. 183), il suono continua all'infinito anche se questo parametro è posto a NORM.

Iv (OSC2 Interval)

[–12...+12]

Intonazione dell'OSC2 in relazione all'intonazione dell'OSC1. Questo parametro consente ad un programma di suonare un accordo di due note per tasto. Può essere programmato per semitoni fino ad un massimo di ±12 semitoni (±un'ottava).

Valori positivi (+)	L'intonazione dell'OSC2 viene innalzata.
Valori negativi (–)	L'intonazione dell'OSC2 viene abbassata.

Det (OSC2 Detune)

[–50...+50]

Questo parametro scorda tra di loro l'OSC1 e l'OSC2, producendo un suono più ricco. Il valore è espresso in cent (1 / 100 di semitono).

Valori positivi (+)	L'intonazione dell'OSC2 viene alzata, mentre l'intonazione dell'OSC1 viene abbassata.
Valori negativi (–)	L'intonazione dell'OSC2 viene abbassata, mentre l'intonazione

dell'OSC1 viene alzata.

Detune	Intonazione dell'OSC1	Intonazione dell'OSC2
+50	–25 cent	+25 cent
•	•	•
•	•	•
+0	0 cent	0 cent
•	•	•
•	•	•
–50	+25 cent	–25 cent

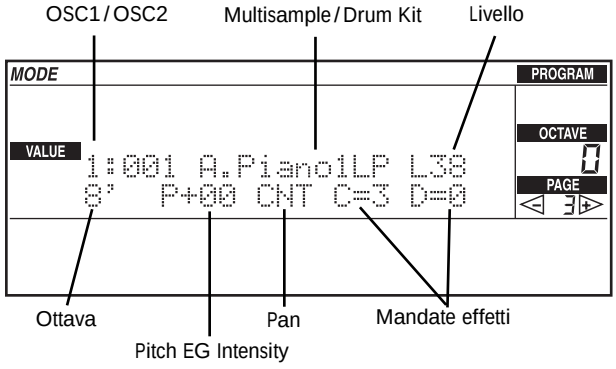
Dly (OSC2 Delay)

[00…99]

Ritardo iniziale dell'OSC2. Fa in modo che l'OSC2 inizi a suonare dopo l'OSC1. Il valore 0 fa suonare l'OSC1 e l'OSC2 contemporaneamente.

Pagina 3: Timbro

In questa pagina potete selezionare il suono da assegnare agli oscillatori, e programmare altri parametri riguardanti gli oscillatori. Nei programmi di tipo DRUM non è possibile selezionare un drum kit diverso, né regolare il pan (vengono usate le regolazioni contenute nel drum kit).



OSC1 / OSC2 (Oscillatore 1 o 2)

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2]. Se il programma è di tipo DRUM, appare la sigla "D".

Multisample / Drum Kit

Se il programma è di tipo SINGLE o DOUBLE, questo parametro seleziona il multisample (multicampionamento) da assegnare all'oscillatore selezionato. (Il multisample è l'insieme dei campionamenti che costituiscono un suono). Vengono visualizzati il numero e il nome del multisample. I multisample che recano la sigla "NT" suonano la stessa nota su tutta la tastiera. In Appendice potete trovare l'elenco dei multisample.

Se il programma è di tipo DRUM, questo parametro mostra il nome del drum kit assegnato al programma. I programmi DRUM dispongono i suoni percussivi lungo la tastiera e regolano il pan secondo le impostazioni del drum kit assegnato. Non è possibile selezionare un drum kit diverso, quindi per creare un nuovo programma occorre entrare in edit con un programma Drum che utilizzi il drum kit desiderato.

L (Livello)

[00…99]

Volume dell'oscillatore selezionato. Valori molto alti possono causare distorsione del segnale quando vengono suonati degli accordi, problema risolvibile abbassando il valore. Potete controllare il volume con la velocity (cioè con la dinamica) o con il VDA EG (inviluppo di ampiezza) (vedi "Pagina 11: Sensibilità del VDA alla dinamica" e "Pagina 9: VDA EG").

Octave

[4', 8', 16', 32']

Registro di ottava dell'oscillatore selezionato. Per i programmi drum scegliete 8', per evitare che l'assegnazione dei suoni percussivi alle note lungo la tastiera venga sfalsata. Ogni multisample ha un limite di estensione superiore, quindi se il registro dell'oscillatore è 4' e il programma viene trasposto in alto con i tasti TRANSPOSE e OCTAVE, le note più alte potrebbero non suonare.

8'	"Otto piedi". Registro standard dei multisample.
4'	"Quattro piedi". Un'ottava sopra.

16’	“Sedici piedi”. Un’ottava sotto.
32’	“Trentadue piedi”. Due ottave sotto.

P (Pitch EG Intensity)

[–99…+99]

Profondità d’azione del Pitch EG (inviluppo dell’intonazione) sull’intonazione dell’oscillatore selezionato. Il Pitch EG è programmato a “Pagina 4: Pitch EG”.

Valori positivi (+)	Producono una maggiore variazione dell’intonazione a valori più alti.
Valori negativi (–)	Producono un effetto inverso.
00	Il Pitch EG non ha nessun effetto sull’oscillatore selezionato.

Pan

[OFF, L15…L01, CNT, R01…R15]

Posizione dell’oscillatore nel panorama stereofonico. Questo parametro determina il livello dei segnali inviati dai canali audio interni A e B alla sezione effetti. Non appare se è selezionato un programma drum, poiché in questo caso vengono utilizzate le impostazioni del pan contenute nel drum kit.

OFF	Uscita dell’oscillatore verso i canali audio interni A e B disattivata.
CNT	Suono al centro.
Valori L	Suono a destra.I valori più alti spostano il suono più lontano dal centro.
Valori R	Suono a sinistra. I valori più alti spostano il suono più lontano dal centro.

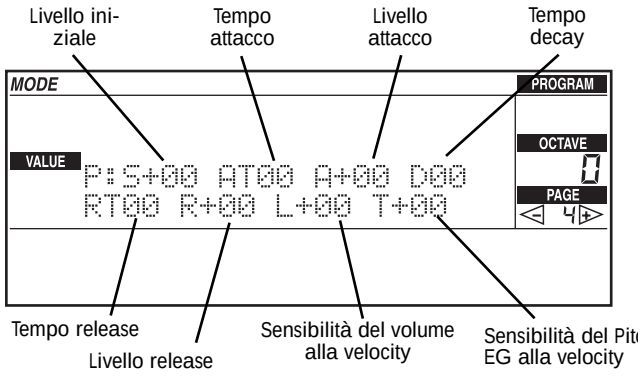
C=/D= (Livello delle mandate)

[0…9]

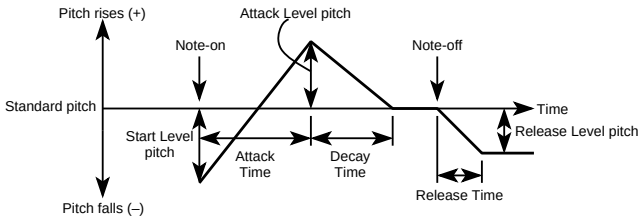
Livelli delle mandate dei canali audio interni C e D ai due processori di effetti incorporati.

Pagina 4: Pitch EG

I parametri di questa pagina determinano la forma del Pitch EG (inviluppo dell’intonazione). Il Pitch EG è il modo in cui l’intonazione del programma varia nel tempo.



Nei programmi di tipo DOUBLE, i due oscillatori usano lo stesso Pitch EG. È però possibile regolare separatamente la sensibilità di ciascun oscillatore. La massima variazione dell’intonazione è di ±3 ottave. Alcuni multisample hanno un range più limitato.



S (Start level, Livello iniziale)

[–99…+99]

Intonazione iniziale del programma. Con il parametro Pitch EG programmato a +99 o –99, un valore di +99 o di –99 assegnato a questo parametro produce un innalzamento o un abbassamento di circa 1 ottava.

00	Nessun effetto.
Valori positivi (+)	Alzano l’intonazione al di sopra dell’intonazione standard.
Valori negativi (–)	Abbassano l’intonazione al di sotto dell’intonazione standard.

AT (Attack time, Tempo di attacco)

[00…99]

Tempo necessario all'intonazione per passare dal livello iniziale (parametro "S") al livello di attacco (parametro "A").

00	Attacco immediato.
99	Attacco molto lento.

A (Attack level, Livello di attacco)

[–99…+99]

Livello a cui arriva l'intonazione del programma una volta trascorso il tempo di attacco. I valori sono gli stessi assegnabili al livello iniziale (parametro "S").

D (Decay time, Tempo di decadimento)

[00…99]

Tempo necessario all'intonazione per passare dal livello di attacco (parametro "A") all'intonazione standard. I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

RT (Release time, Tempo di rilascio)

[00…99]

Tempo necessario all'intonazione per passare dall'intonazione standard al livello di rilascio (parametro "R") dopo aver rilasciato il tasto. I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

R (Release level, Livello di rilascio)

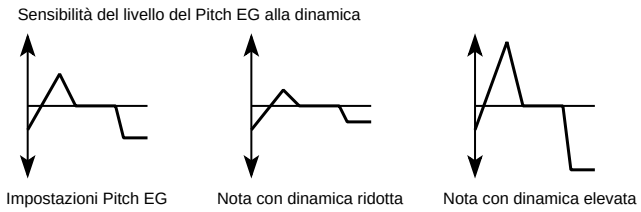
[–99…+99]

Altezza a cui arriva l'intonazione del programma una volta trascorso il tempo di rilascio. I valori sono gli stessi assegnabili al livello iniziale (parametro "S").

L (Level velocity sensitivity, Sensibilità del livello alla dinamica)

[–99…+99]

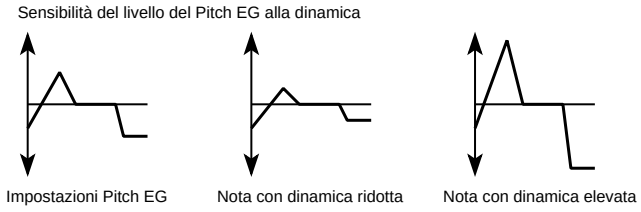
Risposta del Pitch EG alla dinamica delle note suonate. Se il valore è posto a 0, la dinamica non ha effetto sul Pitch EG.


Sensibilità del livello del Pitch EG alla dinamica
Impostazioni Pitch EG
Nota con dinamica ridotta
Nota con dinamica elevata

T (Time velocity sensitivity, Sensibilità della durata alla dinamica)

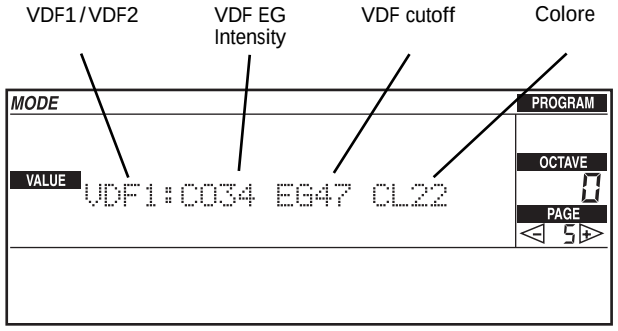
[–99…+99]

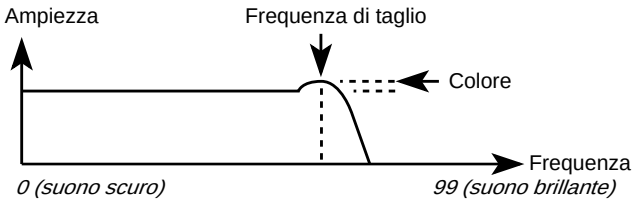
Sensibilità della durata del Pitch EG alla dinamica delle note suonate. I valori più alti rendono più rapidi i cambi di intonazione. Se il valore è posto a 00, la dinamica non ha effetto sulla velocità del Pitch EG.


Sensibilità del livello del Pitch EG alla dinamica
Impostazioni Pitch EG
Nota con dinamica ridotta
Nota con dinamica elevata

Pagina 5: VDF

In questa pagina potete modificare i parametri del VDF (Variable Digital Filter, filtro digitale variabile), in modo da cambiare le caratteristiche timbriche del programma.





VDF1 / VDF2

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi “Pagina 2: Parametri base del programma”) questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

CO (VDF cutoff frequency, Frequenza di taglio VDF)

[00…99]

Frequenza di taglio del filtro (VDF). I valori bassi rendono il suono più scuro e più morbido.

EG (VDF EG intensity, Intensità del VDF EG)

[00…99]

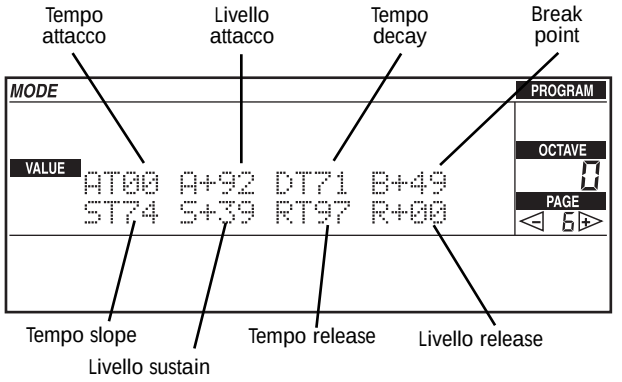
Profondità d’azione del VDF EG (inviluppo del filtro). I valori alti causano forti modifiche al timbro. La programmazione è a “Pagina 6: VDF EG”.

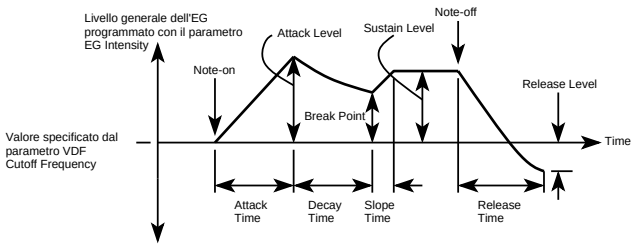
Colore

Ampiezza della banda di frequenze su cui il filtro agisce. Viene spesso indicato come “Q”.

Pagina 6: VDF EG

I parametri di questa pagina determinano la forma del VDF EG (inviluppo del filtro). Il VDF EG è il modo in cui l'apertura del filtro varia nel tempo. Potete programmare l'intensità di azione di questo generatore di inviluppo a "Pagina 5: VDF". Potete inoltre collegare la velocità dell'inviluppo all'altezza delle note a "Pagina 7: Tracking del filtro". Nei suoni a doppio oscillatore, selezionate l'oscillatore con i tasti VARIATION [1] e [2].





AT (Attack time, Tempo di attacco)

[00…99]

Tempo necessario alla frequenza di taglio per passare dal valore del parametro "VDF Cutoff Frequency" al livello di attacco (parametro "A").

00	Attacco immediato.
99	Attacco molto lento.

A (Attack level, Livello di attacco)

[–99…+99]

Livello a cui arriva la frequenza di taglio una volta trascorso il tempo di attacco.

Valori positivi (+)	Livello di attacco più alto della normale frequenza di taglio.
Valori negativi (–)	Livello di attacco più basso della normale frequenza di taglio.

DT (Decay time, Tempo di decadimento)

[00…99]

Tempo necessario alla frequenza di taglio del filtro a passare dal livello di attacco (parametro "A") al Break Point (parametro "B"). I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

B (Break point)

[–99…+99]

Livello a cui arriva la frequenza di taglio del filtro una volta trascorso il tempo di decadimento (parametro "DT"). I valori sono gli stessi assegnabili al livello di attacco (parametro "A").

ST (Slope time)

[00…99]

Tempo necessario alla frequenza di taglio del filtro per passare dal Break Point ("B") al livello di sustain ("S"). I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

S (Sustain level, Livello di mantenimento)

[–99…+99]

Livello a cui arriva la frequenza di taglio del filtro una volta trascorso lo Slope Time ("ST"). I valori sono gli stessi assegnabili al livello di attacco (parametro "A").

RT (Release time, Tempo di rilascio)

[00…99]

Tempo necessario alla frequenza di taglio del filtro per passare dal livello di sustain ("S") alla frequenza di taglio finale (parametro "R"), una volta rilasciato il tasto. I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

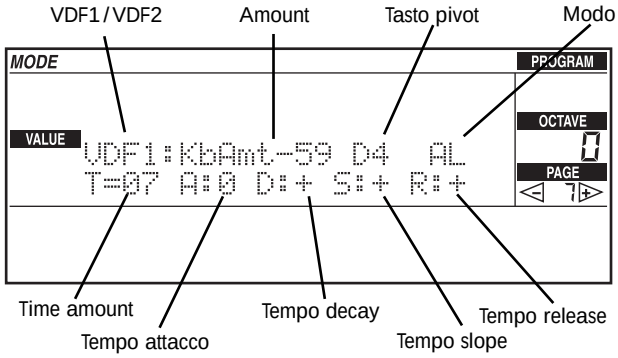
R (Release level, Livello di rilascio)

[–99…+99]

Livello a cui arriva la frequenza di taglio del filtro una volta trascorso il tempo di release ("RT"). I valori sono gli stessi assegnabili al livello di attacco (parametro "A").

Pagina 7: Tracking del filtro

Il tracking del filtro (VDF) fa in modo che la frequenza di taglio del filtro (VDF Cutoff Frequency) vari a seconda dell'altezza delle note. Molti strumenti reali hanno una timbrica più aperta e brillante sulle note più acute, più chiusa e scura sulle basse. Questa funzione permette inoltre di modificare la velocità dell'inviluppo del filtro (VDF EG) a seconda della zona di tastiera.



VDF1 / VDF2

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

KbAmt (Keyboard tracking amount, Intensità del Keyboard tracking)

[–99…+99]

Specifica la profondità di azione del keyboard tracking sulla frequenza di taglio. Questa funzione è influenzata dal parametro "Mode".

Valori positivi (+) Il timbro diventa più brillante suonando note poste alla destra del tasto pivot, più scuro suonando alla sua sinistra.

Valori negativi (–) Producono l'effetto opposto. Con il valore –50, la frequenza di taglio della nota specificata dal parametro Key viene utilizzata come frequenza di taglio standard per tutte le note, quindi la frequenza di taglio rimane la stessa per tutte le note della tastiera.

00 La frequenza di taglio varia proporzionalmente all'altezza delle note; lo stesso effetto può essere ottenuto ponendo a OFF il parametro Modo.

Nota pivot

[C-1…G9]

Nota centrale del tracking. La funzione di questo parametro dipende dal parametro "Mode".

Mode

[OF, LO, HI, AL]

Questo parametro determina la zona influenzata dal tracking.

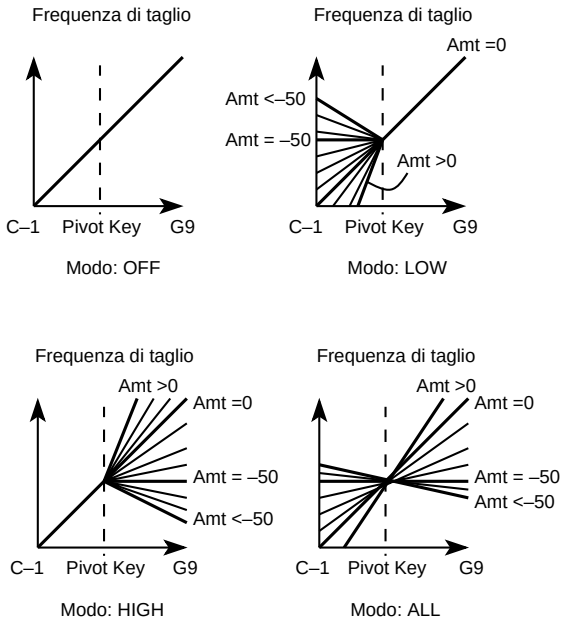
OF (OFF) Il tracking è direttamente proporzionale all'altezza delle note suonate, come avviene quando il parametro Keyboard Tracking Amount è posto a 0.

LO (LOW) Il tracking viene applicato alla zona al di sotto della nota pivot.

HI (HIGH) Il tracking viene applicato alla zona al di sopra della nota pivot.

AL (ALL) Il tracking modifica la frequenza di taglio di tutte le note, in relazione alla nota pivot.

Variazioni nella frequenza di taglio prodotte dai parametri Keyboard Track Amount (Amt) e Pivot Key di ogni modo



T (Time Amount, Valore dei parametri Time)

[00…99]

Intensità con cui il tracking agisce sulla velocità dell'inviluppo del filtro (VDF EG). I valori più alti producono un effetto maggiore. A 0 la velocità dell'inviluppo non viene influenzata. Questo parametro specifica solo la profondità d'azione del tracking sulla velocità dell'inviluppo. L'effettiva variazione della durata dell'inviluppo è determinata dai seguenti parametri.

A (Attack time, Tempo di attacco)

[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di attacco.

+	Attacco più veloce.
–	Attacco più lento.
0	Nessuna variazione.

D (Decay time, Tempo di decadimento)

[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di decay. I valori assegnabili sono gli stessi del tempo di attacco (parametro "A").

S (Slope time)

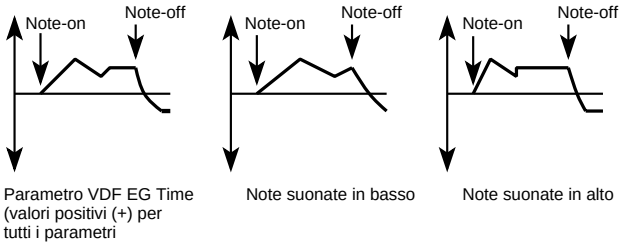
[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di slope. I valori assegnabili sono gli stessi del tempo di attacco (parametro "A").

R (Release time, Tempo di rilascio)

[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di release. I valori assegnabili sono gli stessi del tempo di attacco (parametro "A").



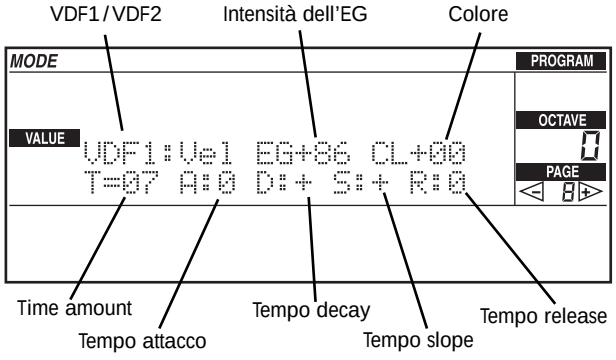
Parametro VDF EG Time (valori positivi (+) per tutti i parametri

Note suonate in basso

Note suonate in alto

Pagina 8: Sensibilità del VDF alla dinamica

L'inviluppo del filtro (VDF EG) può essere influenzato dalla forza esercitata sulla tastiera (detta dinamica o velocity). Questa caratteristica permette di simulare strumenti come il pianoforte, in cui suonando più forte le note risultano più brillanti.



VDF1 / VDF2

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

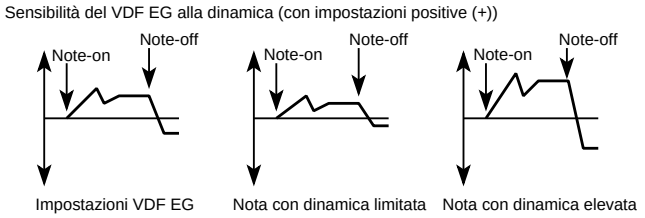
EG (EG intensity, Intensità dell'EG)

[–99…+99]

Effetto della dinamica sull'inviluppo del filtro (VDF EG).

Valori positivi (+)	Intensificano l'azione della velocity sull'EG con velocity elevate (cioè suonando forte).
Valori negativi (–)	Attenuano l'azione della velocity sull'EG con velocity ridotte (cioè suonando piano).

0 Nessuna modifica.



CL (Color, Colore)

[–99…+99]

Effetto della dinamica sulla risonanza. La risonanza è l'accentuazione delle frequenze attorno alla frequenza di taglio (cutoff frequency).

Valori positivi (+)	La risonanza aumenta per le note suonate con maggiore forza e diminuisce per le note suonate più piano.
Valori negativi (–)	L'effetto opposto.
00	La risonanza di tutte le note corrisponda a quella specificata dal parametro "Color" a "Pagina 5: VDF".

T (Time Amount, Valore dei parametri Time)

[00…99]

Intensità con cui la dinamica agisce sulla velocità dell'inviluppo del filtro (VDF EG). I valori più alti producono un effetto maggiore. A 00 la velocità dell'inviluppo non viene influenzata. Questo parametro specifica solo la profondità d'azione della dinamica sulla velocità dell'inviluppo. L'effettiva variazione della durata dell'inviluppo è determinata dai seguenti parametri.

AT (Attack time, Tempo di attacco)

[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di attacco.

+	Attacco più veloce.
–	Attacco più lento.
0	Nessuna variazione.

D (Decay time, Tempo di decadimento)

[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di decay. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

S (Slope time)

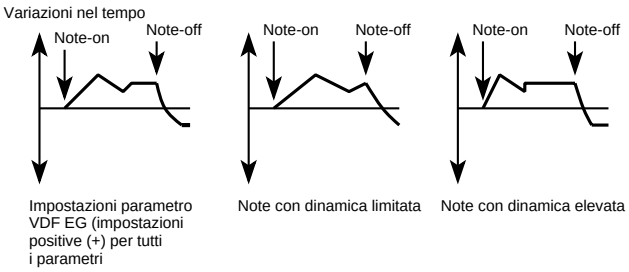
[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di slope. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

R (Release time, Tempo di rilascio)

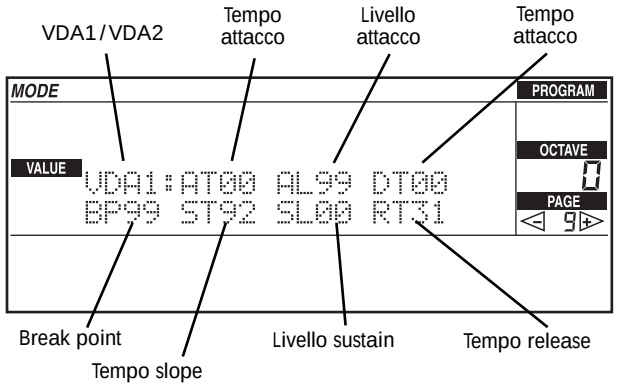
[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di release. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

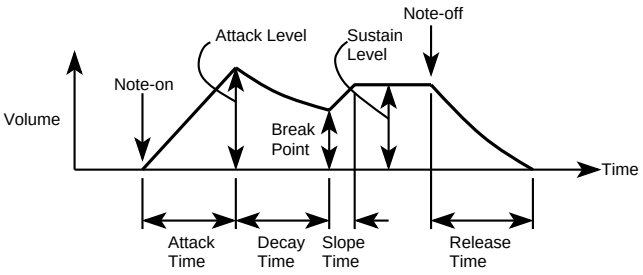


Pagina 9: VDA EG

In questa pagina potete definire la forma del VDA EG (Variable Digital Amplifier, amplificatore digitale variabile, o inviluppo di ampiezza), che modifica il livello del suono nel tempo.



I parametri della "Pagina 10: Tracking del VDA" permettono di programmare il tracking dell'inviluppo di ampiezza, che cambia la velocità dell'inviluppo a seconda dell'altezza delle note.



VDA1/VDA2

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

AT (Attack time, Tempo di attacco)

[00…99]

Tempo necessario al VDA per passare dal livello 0 al livello di attacco (parametro "AL").

00	Attacco immediato.
99	Attacco molto lento.

AL (Attack level, Livello di attacco)

[–99…+99]

Livello a cui arriva il VDA una volta trascorso il tempo di attacco. Se il valore è +0, l'attacco effettivo del suono ha un ritardo di durata pari al tempo di attacco (parametro "AT").

DT (Decay time, Tempo di decadimento)

[00…99]

Tempo necessario al VDA per passare dal livello di attacco (parametro "AL") al Break Point (parametro "B"). I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

B (Break point)

[–99…+99]

Livello a cui arriva il VDA una volta trascorso il tempo di decadimento (parametro "DT"). I valori sono gli stessi assegnabili al livello di attacco (parametro "AL").

ST (Slope time)

[00…99]

Tempo necessario al VDA per passare dal Break Point ("B") al livello di sustain ("SL"). I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

SL (Sustain level, Livello di mantenimento)

[–99…+99]

Livello a cui arriva il VDA una volta trascorso lo Slope Time ("ST"). I valori sono gli stessi assegnabili al livello di attacco (parametro "AL").

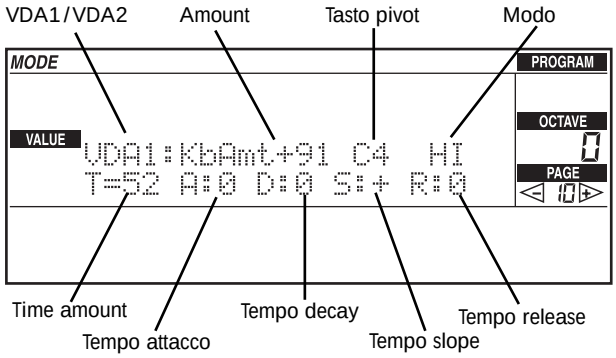
RT (Release time, Tempo di rilascio)

[00…99]

Tempo necessario al VDA per passare dal livello di sustain ("SL") al livello 0, una volta rilasciato il tasto. I valori sono gli stessi assegnabili al tempo di attacco (parametro "AT").

Pagina 10: Tracking del VDA

Il tracking dell'inviluppo di ampiezza (VDA) varia il volume dell'oscillatore a seconda dell'altezza delle note suonate sulla tastiera. Questa caratteristica permette di simulare strumenti reali, per esempio i fiati, in cui le note più acute hanno un volume più elevato di quelle basse. Questa funzione permette inoltre di modificare la velocità dell'inviluppo di ampiezza (VDA EG) a seconda della zona di tastiera.



VDA1/VDA2

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

KbAmt (Keyboard tracking amount, Intensità del keyboard tracking)

[–99…+99]

Specifica la profondità di azione del keyboard tracking sull'inviluppo. Questa funzione è influenzata dal parametro Mode. Se il valore è 0, tutte le note hanno lo stesso volume, come se il parametro Mode fosse posto a OFF.

Nota pivot

[C-1…G9]

Nota centrale del tracking. La funzione di questo parametro dipende dall'impostazione del parametro Mode.

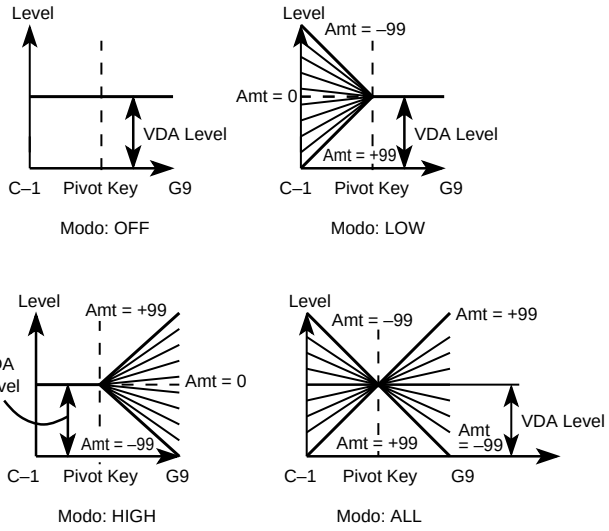
Mode

[OF, LO, HI, AL]

Questo parametro determina la zona influenzata dal tracking.

OF (OFF)	Il tracking è direttamente proporzionale all'altezza delle note suonate, come avviene quando il parametro Keyboard Tracking Amount è posto a 0.
LO (LOW)	Il tracking viene applicato alla zona al di sotto della nota pivot.
HI (HIGH)	Il tracking viene applicato alla zona al di sopra della nota pivot.
AL (ALL)	Il tracking modifica la velocità dell'inviluppo di tutte le note, in relazione alla nota pivot.

Variazioni nel livello del VDA prodotte dai parametri Keyboard Track Amount (Amt) e Pivot Key per ogni modo



T (Time Amount, Valore dei parametri Time)

[00…99]

Intensità con cui il tracking agisce sulla velocità dell'inviluppo di ampiezza (VDA EG). I valori più alti producono un effetto maggiore. A 0 la velocità dell'inviluppo non viene influenzata. Questo parametro specifica solo la profondità d'azione del tracking sulla velocità dell'inviluppo. L'effettiva variazione della durata dell'inviluppo è determinata dai seguenti parametri.

A (Attack time, Tempo di attacco)

[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di attacco.

+	Attacco più veloce.
–	Attacco più lento.
0	Nessuna variazione.

D (Decay time, Tempo di decadimento)

[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di decay. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

S (Slope time)

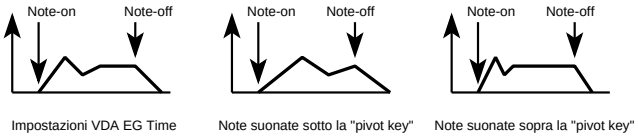
[–, 0, +]

Direzione del tracking nel segmento di slope. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

R (Release time, Tempo di rilascio)

[–, 0, +]

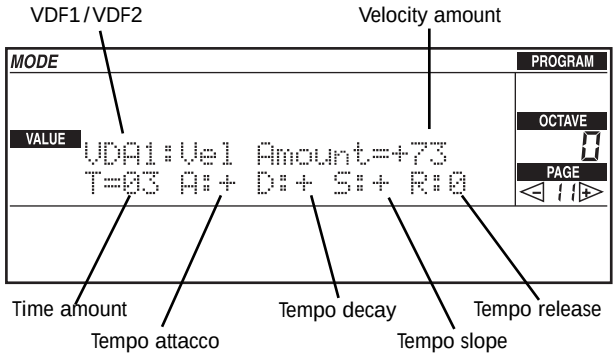
Direzione del tracking nel segmento di release. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").



Impostazioni VDA EG Time | Note suonate sotto la "pivot key" | Note suonate sopra la "pivot key"

Pagina 11: Sensibilità del VDA alla dinamica

L'inviluppo di ampiezza (VDA EG) può essere influenzato dalla forza esercitata sulla tastiera (detta dinamica o velocity). Questo permette, per esempio, di rendere più o meno veloce l'attacco di un suono a seconda della forza esercitata suonando.



VDA1 / VDA2

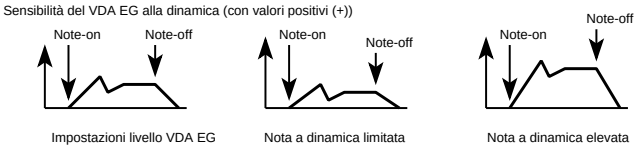
Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

Amount, Intensità

[–99…+99]

Effetto della dinamica sul VDA EG.

Valori positivi (+)	L'EG ha maggiore intensità con elevati valori di dinamica (il volume aumenta suonando più forte).
Valori negativi (–)	L'EG ha minore intensità con elevati valori di dinamica (il volume diminuisce suonando più forte).
0	Il volume rimane esattamente quello indicato dai parametri "Attack Time", "Decay Time", "Slope Time" e "Release Time".



T (Time amount, Valore dei parametri Time)

[00…99]

Intensità con cui la dinamica agisce sulla velocità dell'inviluppo di ampiezza (VDA EG). I valori più alti producono un effetto maggiore. A 0 la velocità dell'inviluppo non viene influenzata. Questo parametro specifica solo la profondità d'azione della dinamica sulla velocità dell'inviluppo. L'effettiva variazione della durata dell'inviluppo è determinata dai seguenti parametri.

A (Attack time, Tempo di attacco)

[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di attacco.

+	Attacco più veloce.
–	Attacco più lento.
0	Nessuna variazione.

D (Decay time, Tempo di decadimento)

[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di decay. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

S (Slope time)

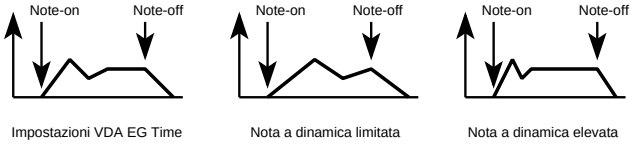
[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di slope. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").

R (Release time, Tempo di rilascio)

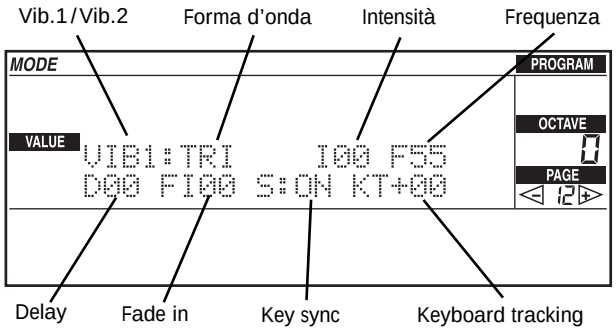
[–, 0, +]

Effetto della dinamica sul segmento di release. I valori assegnabili sono gli stessi dell'Attack Time (parametro "A").



Pagina 12: Vibrato

Questa pagina contiene la programmazione del vibrato, effetto che simula il vibrato naturale degli strumenti acustici. Nei programmi a doppio oscillatore, l'intonazione di ciascun oscillatore può essere modulata indipendentemente.



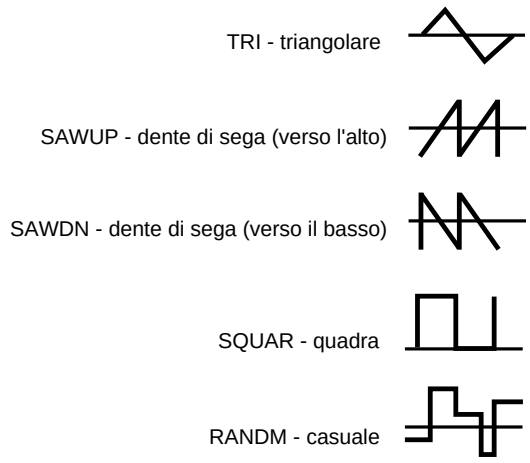
Vib.1/Vib.2 (Vibrato 1/Vibrato 2)

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

Forma d'onda

[TRI...RANDM]

Forma d'onda che verrà usata per modulare l'intonazione dell'oscillatore. Sono utilizzabili le seguenti forme d'onda.



I (Intensity, Intensità)

[00...99]

Intensità del vibrato.

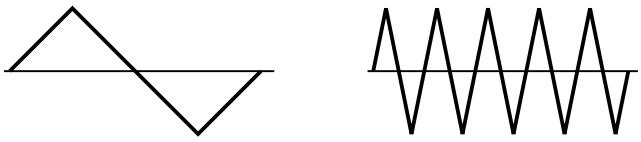
00 Il vibrato è disattivato.

99 La modulazione ha un'escursione di 1–2 ottave.

F (Frequency, Frequenza)

[00...99]

Velocità del vibrato. I valori più alti producono un vibrato più rapido.



D (Delay, Ritardo)

[00...99]

Ritardo iniziale del vibrato.

00 Nessun ritardo.

99 Massimo ritardo.

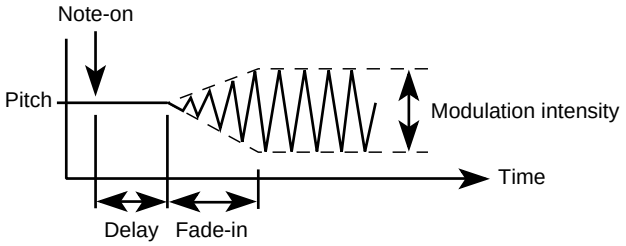
FI (Fade-in)

[00...99]

Questo parametro permette di far entrare gradualmente il vibrato, fino ad un massimo specificato dal parametro Intensità (I).

00 Nessun fade-in.

99 Fade-in lungo.



S (Key sync)

[ON, OFF]

Questo parametro determina se il vibrato debba essere reinizializzato ad ogni nota suonata, e quindi sincronizzato su tutte le note. Per passaggi in accordi è

meglio scegliere OFF, che garantisce uniformità al vibrato anche negli accordi arpeggiati.

ON	Il vibrato viene reinizializzato ad ogni nota suonata.
OFF	Il vibrato non viene reinizializzato.

KT (Keyboard tracking)

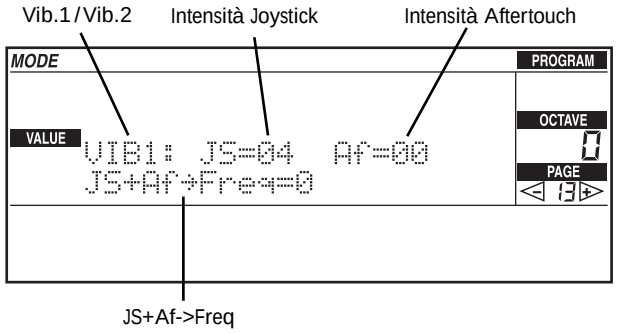
[–99…+99]

Il tracking determina una diversa velocità del vibrato a seconda dell'altezza delle note.

Valori positivi (+)	Il vibrato è più rapido quando si suona al di sopra del Do centrale (C4), più lento quando si suona al di sotto del Do centrale.
Valori negativi (–)	L'effetto opposto.

Pagina 13: Controllo del Vibrato

In questa pagina potete assegnare al vibrato dei controlli fisici (joystick, aftertouch).



Vib.1 / Vib.2 (Vibrato 1 / Vibrato 2)

Se il programma è di tipo DOUBLE (vedi "Pagina 2: Parametri base del programma") questo parametro permette di scegliere quale dei due oscillatori porre in edit. Potete selezionare uno degli oscillatori anche con i tasti VARIATION [1] o [2].

JS (Joystick up, Movimento del joystick in avanti)

[00…99]

Intensità del vibrato quando il joystick viene spinto in avanti. Questo parametro è analogo al parametro Intensity della "Pagina 12: Vibrato", ma in questo caso il vibrato entra solo su comando del joystick.

Af (Aftertouch)

[00…99]

Intensità del vibrato quando viene esercita pressione sulle note già suonate (aftertouch). Questo parametro è analogo al parametro Intensity della "Pagina 12: Vibrato", ma in questo caso il vibrato entra solo su comando dell'aftertouch.

JS+ Af → Freq (Frequenza controllata da joystick + aftertouch)

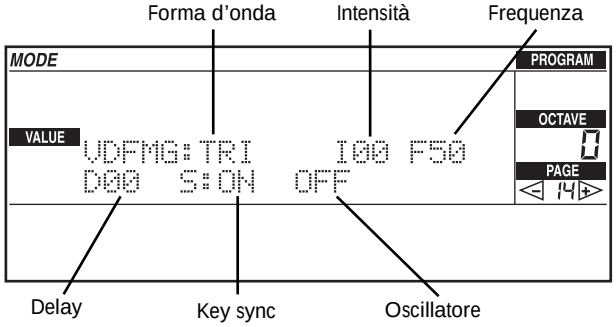
[0…9]

Questo parametro permette di velocizzare il vibrato spingendo il joystick in avanti o esercitando pressione sulle note già suonate (aftertouch).

0	Il joystick o l'aftertouch non influenzano la frequenza del vibrato.
9	Vibrato molto veloce su comando di joystick o aftertouch.

Pagina 14: VDF MG

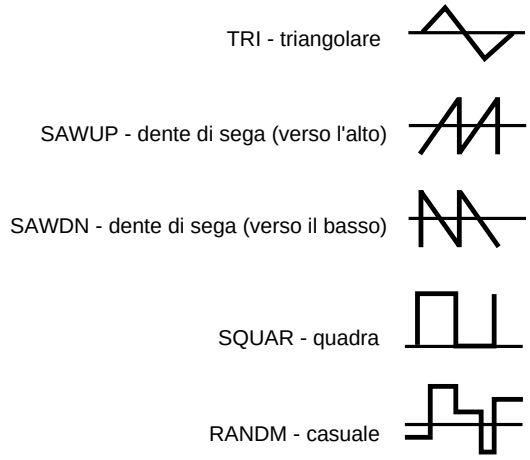
Questi parametri permettono di modulare la frequenza di taglio del filtro (VDF Cutoff Frequency). Il filtro viene modulato da un unico generatore di modulazione (MG) anche nei programmi a doppio oscillatore.



Waveform, Forma d'onda

[TRI…RANDM]

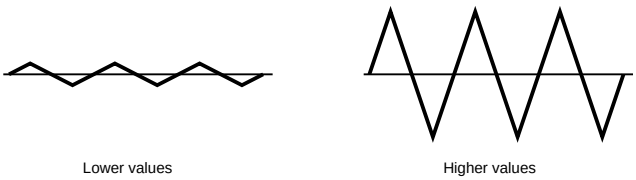
Forma d'onda della modulazione. Sono utilizzabili le seguenti forme d'onda.



I (Intensity, Intensità)

[00…99]

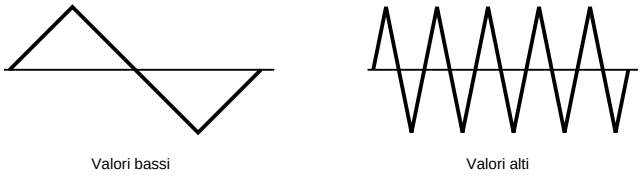
Intensità di modulazione del filtro (VDF). A 0, la modulazione non viene applicata.



F (Frequency, Frequenza)

[00…99]

Velocità di modulazione. I valori più alti producono una modulazione più rapida.



D (Delay, Ritardo)

[00…99]

Ritardo iniziale della modulazione.

00	Modulazione applicata all'inizio della nota.
99	Massimo ritardo.

S (Key sync)

[ON, OFF]

Questo parametro determina se la modulazione debba essere reinizializzata ad ogni nota suonata, in modo da garantire il sincronismo della modulazione tra le note. Per passaggi in accordi è meglio scegliere OFF, che garantisce uniformità alla modulazione anche in accordi arpeggiati.

ON	La modulazione viene reinizializzata ad ogni nota.
OFF	La modulazione non viene reinizializzata.

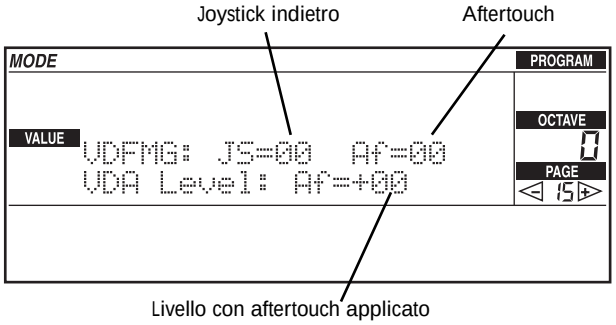
Oscillator, Oscillatore

[OFF, OSC1, OSC2, BOTH]

Oscillatore(i) al quale verrà applicata la modulazione. Si può scegliere un solo oscillatore o entrambi. Se questo parametro è disattivato (OFF), lo è anche il VDF MG.

Pagina 15: Controllo VDF MG / Livello VDA

In questa pagina potete assegnare un controllo fisico alla modulazione del VDF e al livello del VDA.



VDFMG (VDF MG controller, Controller della modulazione sul filtro)

- **JS (Movimento del joystick indietro)**

[00…99]

Intensità massima di modulazione quando il joystick viene tirato indietro. Questo parametro è analogo al parametro Intensity della "Pagina 14: VDF MG", ma in questo caso la modulazione viene applicata solo quando il joystick viene tirato indietro.

- **Af (Aftertouch)**

[00…99]

Intensità massima di modulazione quando l'aftertouch viene attivato. Questo parametro è analogo al parametro Intensity della "Pagina 14: VDF MG", ma in questo caso la modulazione viene applicata solo quando viene esercitata pressione sulle note suonate.

VDA Level, Livello del VDA

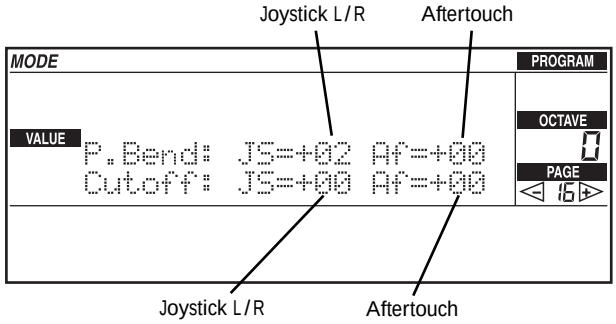
- **Af (Aftertouch)**

[–99…+99]

Variazione massima del volume controllata dall'aftertouch. I **valori positivi (+)** rendono il volume più alto quando si esercita pressione sulle note suonate. I **valori negativi (–)** rendono il volume più basso quando si esercita pressione sulle note suonate.

Pagina 16: I controller

In questa pagina potete programmare il modo in cui il joystick e l'aftertouch influenzano l'intonazione, la frequenza di taglio del filtro e il volume del programma. Questi parametri agiscono direttamente sui valori, e non sulla modulazione, come fanno invece i parametri di "Pagina 12: Vibrato" e "Pagina 14: VDF MG".



P.Bend (Pitch bend)

- **JS (Joystick L/R, Joystick sinistra/destra)**

[–12…+12]

Massima escursione del pitch bend, in semitoni. Il valore **12** permette un'escursione di ± ottava. I **valori positivi (+)** fanno in modo che l'intonazione venga alzata quando il joystick è mosso verso destra, e venga abbassata quando il joystick viene mosso verso sinistra. I **valori negativi (–)** producono l'effetto opposto. A seconda del programma e della nota suonata, l'escursione del pitch bend potrebbe essere minore di ±1 ottava.

- **Af (Aftertouch)**

[–12…+12]

Variazione massima del pitch bend controllata dall'aftertouch. I **valori positivi (+)** rendono l'intonazione più alta quando si esercita pressione sulle note suonate. I **valori negativi (–)** rendono l'intonazione più bassa quando si esercita pressione sulle note suonate.

Cutoff, Frequenza di taglio

- **JS (Joystick L/R, Joystick S/D)**

[–99…+99]

Massima escursione della frequenza di taglio. I **valori positivi (+)** fanno in modo che la frequenza di taglio venga innalzata quando il joystick è mosso verso destra, e venga abbassata quando il joystick viene mosso verso sinistra. I **valori negativi (–)** producono l'effetto opposto.

- **Af (Aftertouch)**

[–99…+99]

Variazione massima della frequenza di taglio controllata dall'aftertouch. I **valori positivi (+)** rendono la frequenza di taglio più alta quando si esercita pressione sulle note suonate. I **valori negativi (–)** rendono la frequenza di taglio più bassa quando si esercita pressione sulle note suonate.

Pagina 17: Selezione degli effetti

Lo strumento incorpora due processori digitali di effetti. In questa pagina potete scegliere gli effetti assegnati al programma, e attivarli / disattivarli. Per maggiori informazioni, vedi "Pagine "Selezione degli effetti"" a pagina 194.

Pagina 18: Modulazione degli effetti

In questa pagina potete collegare gli effetti ad uno o due controlli, che permettono di "modularne" dinamicamente l'intensità. Per maggiori informazioni, vedi "Pagine "Modulazione degli effetti"" a pagina 194.

Pagina 19: Configurazione degli effetti

In questa pagina potete configurare gli effetti del programma. Tra i parametri programmabili vi sono pan e livello di uscita dei canali C e D. Per maggiori informazioni, vedi "Pagine "Configurazione degli effetti"" a pagina 195.

Pagina 20: Parametri dell'effetto 1

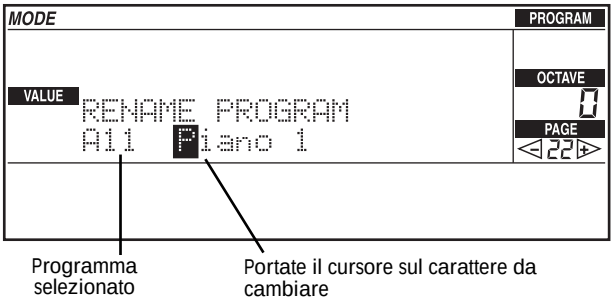
Pagina 21: Parametri dell'effetto 2

Queste pagine contengono i parametri degli effetti selezionati a "Pagina 17: Selezione degli effetti", validi per il programma selezionato. Le impostazioni riguardanti gli altri modi operativi vengono eseguite nei modi rispettivi.

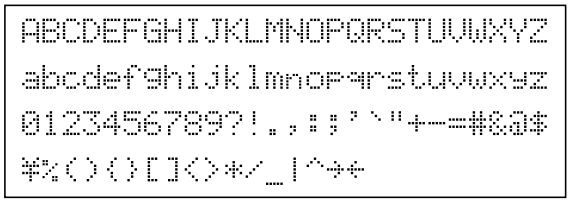
I parametri contenuti in queste pagine dipendono dagli effetti selezionati. Per maggiori informazioni sulla programmazione degli effetti, vedi "Pagine "Parametri dell'effetto 1"" a pagina 196.

Pagina 22: Rename Program

La pagina “Rename Program” permette di cambiare il nome del programma. Il nome può essere costituito da un massimo di 15 caratteri.



Possono essere utilizzati i seguenti caratteri.

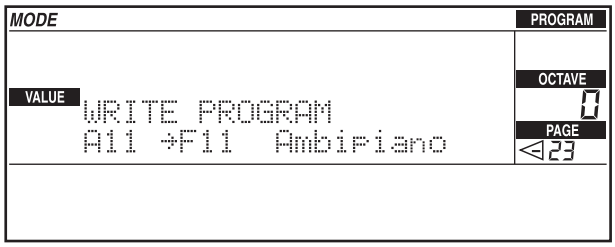


Usate i tasti CURSOR per portare il cursore sotto il carattere da cambiare e i tasti TEMPO / VALUE per scegliere un carattere.

Premete INS per inserire un nuovo carattere. Premete DEL per cancellare il carattere che si trova alla posizione del cursore.

Pagina 23: Write Program

La pagina “Write Program” permette di memorizzare il programma in una locazione del banco F(USER / DRUM). Premere REC / WRITE / LYRICS per accedere rapidamente a questa pagina.



❶ Selezionate la locazione in cui salvare il programma con i tasti TEMPO / VALUE.

Potete selezionare la locazione con i tasti della sezione PROGRAM / ARRANG. Insieme al numero della locazione appare il nome del programma già esistente alla locazione selezionata. Attenzione a non salvare sopra un programma importante di cui non avete una copia.

Attenzione: Una volta memorizzato il nuovo programma, non sarà più possibile recuperare il programma cancellato.

❷ Premete ENTER / YES.

I programmi USER vengono conservati in memoria anche a strumento spento.

• Recuperare modifiche non salvate

Se, durante l’edit di un programma, selezionate un altro programma senza aver ancora salvato le modifiche in corso, queste vengono cancellate. Potete recuperarle, prima di entrare in edit con un altro programma, premendo TEMPO ■ (che in questo caso funziona da “Annulla”). Le modifiche vengono recuperate e poste nel buffer di edit. Il numero del programma selezionato, però non cambia e rimane quello dell’ultimo programma selezionato.

13. Effetti

Lo strumento incorpora due processori digitali di effetti dedicati ai suoni generati dal generatore sonoro interno. Questo capitolo descrive le pagine di selezione e programmazione degli effetti contenute in ogni modo operativo. Gli effetti sono in totale 47 per ogni processore digitale.

Tipo di effetti

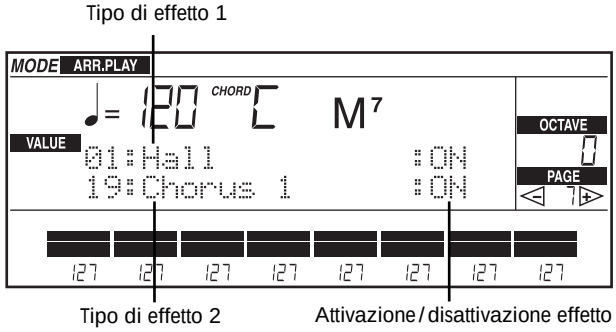
iS35 include 47 effetti, classificabili in 25 tipi.

Numero di effetto	Tipo di effetto
0	Nessun effetto
1–9	Reverb (Riverbero)
10–12	Early Reflection (Prime riflessioni)
13–14	Stereo Delay
15	Dual Delay
16–18	Multitap Delay
19–20	Chorus
21–22	Quadrature Chorus
23	Harmonic Chorus
24	Symphonic Ensemble
25–27	Flanger
28	Exciter
29	Enhancer
30–31	Distorsore
32–33	Phaser
34	Rotary Speaker
35–36	Tremolo
37	Equalizzatore parametrico
38–39	Chorused/Flanged Delay
40–41	Delay & Reverb
42	Delay & Chorus
43	Delay & Flanger
44–45	Delay & Distorsione
46	Delay & Phaser
47	Delay & Rotary Speaker

Pagine “Selezione degli effetti”

Modo	Pagina
Arrangement Play	“Pagina 9: Selezione degli effetti”
Backing Sequence	“Pagina 11: Selezione degli effetti”
Song Play	“Pagina 4: Selezione degli effetti”
Song Edit	“Pagina 8: Selezione degli effetti”
Program	“Pagina 17: Selezione degli effetti”

In questa pagina potete scegliere gli effetti assegnati all’arrangiamento, alla backing sequence, alla song o al program, e attivarli o disattivarli.



Tipo di effetto

[00: Nessun effetto…47: Delay/Rotary]

Potete assegnare ad ogni processore un effetto diverso.

ON/OFF

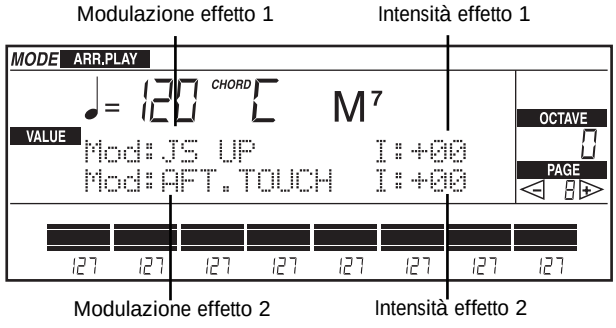
[OFF, ON]

Attiva o disattiva l’effetto. Gli effetti possono essere attivati o disattivati anche con un interruttore a pedale, un pedale, o un controller esterno EC5. Per maggiori informazioni vedi “Pagina 14: Assignable pedal/switch” o “Pagina 15: Controller esterno EC5” nel modo Disk/Global.

Pagine “Modulazione degli effetti”

Modo	Pagina
Arrangement Play	“Pagina 10: Modulazione degli effetti”
Backing Sequence	“Pagina 12: Modulazione degli effetti”
Song Play	“Pagina 5: Modulazione degli effetti”
Song Edit	“Pagina 9: Modulazione degli effetti”
Program	“Pagina 18: Modulazione degli effetti”

In questa pagina potete collegare gli effetti a dei controlli, che permettono di “modularne” dinamicamente l’intensità.



Mod (Modulazione)

[NONE, JS UP, JS DOWN, AFTT, PEDAL, VDA EG]

Controllo assegnato all’effetto.

NONE	Nessun controllo assegnato.
JS UP	Movimento del joystick verso l’alto.
JS DOWN	Movimento del joystick verso il basso.
AFTT	Aftertouch.
PEDAL	Pedale damper.
VDA EG	Inviluppo di ampiezza.

I (Intensità)

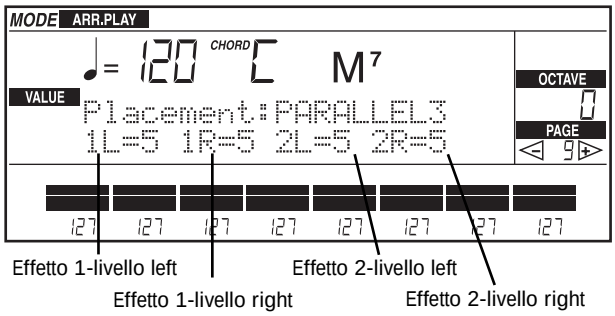
[-15…+15]

Intensità dell’effetto. Con valori limite nella pagina successiva, l’effetto potrebbe non essere avvertibile.

Pagine “Configurazione degli effetti”

Modo	Pagina
Arrangement Play	“Pagina 11: Configurazione degli effetti”
Backing Sequence	“Pagina 13: Configurazione degli effetti”
Song Play	“Pagina 6: Configurazione degli effetti”
Song Edit	“Pagina 10: Configurazione degli effetti”
Program	“Pagina 19: Configurazione degli effetti”

In questa pagina potete scegliere la configurazione degli effetti, e programmare pan e livello dei canali C e D. Pan e mandata delle tracce nel particolare modo operativo vanno programmati nella pagina “Programmazione delle tracce” o “Parametri del progrmma”.



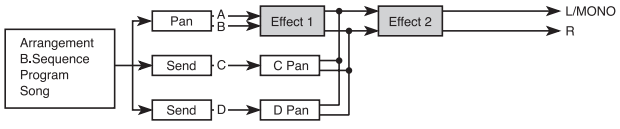
Placement (Disposizione)

(SERIAL, PARALLEL 1, PARALLEL 2, PARALLEL 3)

Il Placement è il modo in cui i canali audio interni (A, B, C, e D) vengono collegati agli effetti. Normalmente, la disposizione è Parallel 3.

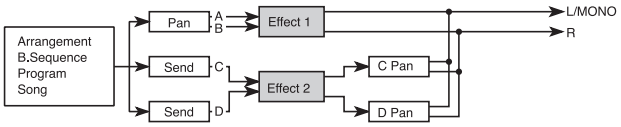
Attenzione: Disposizioni diverse da Parallel 3 possono incrementare il livello di uscita del segnale, e generare distorsione.

La disposizione **SERIAL** (in serie) assegna gli effetti 1 e 2 ai canali A e B. Dato che il segnale dei canali C e D viene inserito nel percorso solo dopo l’effetto 1 (nel modo determinato dal pan dei canali C e D), ai canali C e D è assegnato solo l’effetto 2.

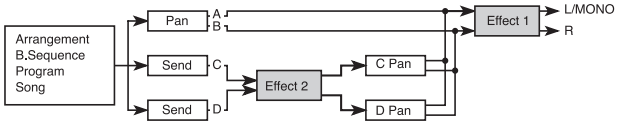


La disposizione **PARALLEL 1** (in parallelo) assegna ai canali A e B l’effetto 1, e ai canali C e D l’effetto 2. Dopo l’effetto 2 viene regolato il pan dei canali C e D.

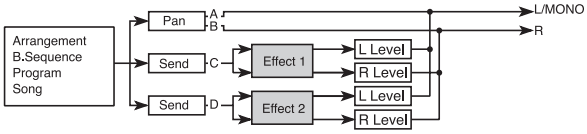
Infine i segnali provenienti dai due effetti vengono mixati.



La disposizione **PARALLEL 2** assegna ai canali C e D l’effetto 2, e dopo l’effetto 2 viene regolato il pan per i canali C e D. Il segnale è mixato con quello dei canali A e B e passato attraverso l’effetto 1.



La disposizione **PARALLEL 3** assegna al canale C l’effetto 1 (di solito il riverbero) e al canale D l’effetto 2 (di solito il modulante). Viene regolato separatamente il livello L / R (left / right) di ogni effetto, poi il segnale dei due effetti è mixato con quello dei canali A e B. Questa disposizione permette di mixare il segnale effettato dei canali C e D (wet) con il segnale diretto dei canali A e B (dry).



C (C Pan)

[OFF, R, 99:01…01:99, L]

Panning (posizionamento stereo) del segnale proveniente dal canale C. Questo parametro appare solo se viene selezionata la disposizione SERIAL, PARALLEL 1 o PARALLEL 2.

L	Segnale a sinistra.
R	Segnale a destra.
OFF	Segnale del canale C disattivato.

D (D Pan)

[OFF, R, 99:01…01:99, L]

Panning (posizionamento stereo) del segnale proveniente dal canale D. Questo parametro appare solo se viene selezionata la disposizione SERIAL, PARALLEL 1 o PARALLEL 2.

L	Segnale a sinistra.
R	Segnale a destra.
OFF	Segnale del canale D disattivato.

1L / 1R (Livelli Left / Right dell'effetto 1)

[0…9]

Questo parametro appare solo se viene selezionata la disposizione PARALLEL 3.

0	Effetto 1 (in genere riverbero) disattivato.
1-9	Livello dell'effetto 1 (in genere riverbero). Il segnale viene mixato con i canali A e B (non effettati).

2L / 2R (Livelli Left / Right dell'effetto 2)[0…9]

Questo parametro appare solo se viene selezionata la disposizione PARALLEL 3.

0	Effetto 2 (in genere modulante) disattivato.
1-9	Livello dell'effetto 2 (in genere modulante). Il segnale viene mixato con i canali A e B (non effettati).

Pagine "Parametri dell'effetto 1"

Pagine "Parametri dell'effetto 2"

Modo	Pagina
Arrangement Play	"Pagina 12: Parametri dell'effetto 1", "Pagina 13: Parametri dell'effetto 2"
Backing Sequence	"Pagina 14: Parametri dell'effetto 1", "Pagina 15: Parametri dell'effetto 2"
Song Play	"Pagina 7: Parametri dell'effetto 1", "Pagina 8: Parametri dell'effetto 2"
Song Edit	"Pagina 11: Parametri dell'effetto 1", "Pagina 12: Parametri dell'effetto 2"

Modo	Pagina
Program	"Pagina 20: Parametri dell'effetto 1", "Pagina 21: Parametri dell'effetto 2"

Queste pagine contengono i parametri degli effetti selezionati nella pagina "Selezione degli effetti". I parametri contenuti in queste pagine dipendono dagli effetti selezionati. Nelle pagine seguenti potete trovare maggiori dettagli sui parametri di ogni effetto.

Controllo dinamico degli effetti

La Dynamic Modulation permette di controllare gli effetti in tempo reale, mediante un pedale Korg XVP-10 o EXP-2 (opzionali) collegato alla presa ASSIGN PDL / SW. Scegliete l'opzione EFFECT CONTROL a "Pagina 14: Assignable pedal / switch" del modo Disk / Global. Il parametro controllato dal pedale dipende dall'effetto selezionato; per esempio, nel rotary speaker si può controllare il passaggio da Slow a Fast, nel quadrature chorus la velocità di modulazione, nella distorsione la frequenza centrale del wah. Nel display, i parametri controllabili attraverso la dynamic modulation sono indicati dal segno "→" (ad eccezione degli effetti 34:Rotary Speaker e 47:Delay & Rotary Speaker). Nel manuale, questi parametri sono contrassegnati dal simbolo D-mod .

Equalizzatore

Molti degli effetti includono un equalizzatore a due bande con curva di tipo “shelving”, che permette di enfatizzare o attenuare le alte e le basse frequenze. L’equalizzatore continua a funzionare anche quando gli effetti sono disattivati. Fanno eccezione gli effetti Stereo Delay (13, 14), Stereo Chorus (19, 20), Exciter (28), e Tremolo (35, 36).

Se durante l’editing dei programmi preferite ascoltare i suoni non equalizzati, scegliete come effetto l’opzione “00:No Effect” per disattivare i due processori.

Parametri degli effetti

Di seguito vengono illustrati in dettaglio i 47 tipi di effetti.

00: No Effect

Nessun effetto selezionato. Dato che questa opzione può essere selezionata con un pedale, potete disattivare gli effetti dal vivo attraverso l’uso di un pedale.

01…09: Reverb

Il riverbero dona spazialità e naturalezza al suono. Alcuni tipi di riverbero producono una serie di ritardi iniziali chiamati complessivamente Early Reflections (Prime riflessioni). L’“ondata” di riverbero segue queste prime riflessioni, per poi decadere gradualmente. Prima di entrare nel riverbero, il segnale passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo “shelving” (“a scaffale”).

01: Hall — Simula l’acustica di una piccola sala da concerto, particolarmente adatta ad un quartetto d’archi o una jazz band.

02: Ensemble Hall — Simula una sala da concerto leggermente più grande, adatta a gruppi orchestrali o fanfare di ottoni.

03: Concert Hall — Enfatizza le prime riflessioni (early reflections). È adatto alla grande orchestra.

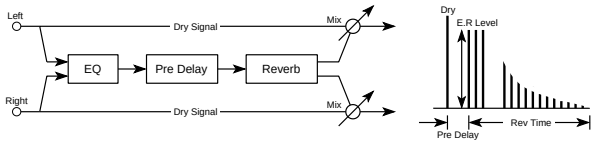
04: Room — Simula le caratteristiche timbriche di una stanza di dimensioni normali.

05: Large Room — Simula una stanza grande e affollata; è simile ad un riverbero “gated”.

06: Live Stage — Simula l’acustica di un palazzetto dello sport, adatto al rock.

07: Wet Plate / 08: Dry Plate — Simulano un riverbero a piastra, usato per enfatizzare parti vocali e strumenti solisti. Wet Plate è più incisivo, mentre Dry Plate è più leggero.

09: Spring Reverb — Simula il riverbero a molla tipico di alcuni amplificatori per chitarra.



	Reverb time	A seconda dell’effetto	Tempo di decadimento del riverbero.
P	Pre delay	0…200 ms	Ritardo delle prime riflessioni rispetto al segnale diretto. I valori più alti fanno in modo che la distinzione tra segnale diretto e riverbero sia molto evidente.
E	E.R level	A seconda dell’effetto	Livello delle prime riflessioni. I valori più alti fanno in modo che le prime riflessioni siano molto evidenti e creino un effetto di eco.
HD	High damp	0%…99%	Grado di attenuazione delle alte frequenze. A valori molto alti le frequenze decadono rapidamente.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B01…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale effettato (FX). Il valore DRY disattiva l’effetto. Il valore FX rende udibile solo il segnale riverberato. D-mod ☞P. 196.

10…12: Early Reflections

Questo effetto simula solo le prime riflessioni (early reflection) del riverbero. Le prime riflessioni giocano un ruolo fondamentale nel determinare le caratteristiche acustiche di un ambiente. Possono contribuire a rendere la sonorità più "piena", e possono essere usate per creare effetti di eco o aggiungere carattere al suono.

Ognuno di questi effetti include un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving".

10: Early Ref 1 — Esalta le basse frequenze, o produce un effetto di riverbero "gated". Effetto ideale per i suoni percussivi.

11: Early Ref 2 — Fa decadere gradualmente le prime riflessioni.

12: Early Ref 3 — Produce riflessioni che crescono invece che decadere. Se applicato ad un suono con un attacco marcato, producono un effetto simile a quello di un nastro suonato al contrario.

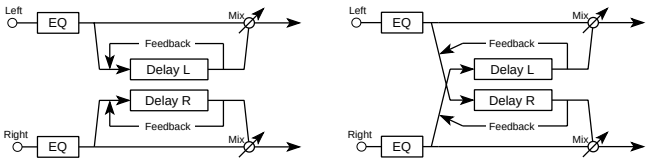
T	Early reflection time	100…800 ms	Tempo di decadimento delle prime riflessioni. I valori più alti rendono le prime riflessioni più evidenti.
P	Pre delay	0…200 ms	Ritardo delle prime riflessioni rispetto al segnale diretto. I valori più alti fanno in modo che la distinzione tra segnale diretto e riverbero sia molto evidente.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

13, 14: Stereo Delay

Questo effetto produce un delay stereo. Trattandosi di un effetto stereo, è possibile determinare tempi di ritardo diversi per i canali Left e Right, in modo da creare particolari effetti di pan.

13: Stereo Delay — Il feedback dei due canali stereo è diverso.

14: Cross Delay — Il feedback del canale Left è inviato al canale Right, e viceversa. Crea un effetto di "rimbalzo" tra i canali stereo.



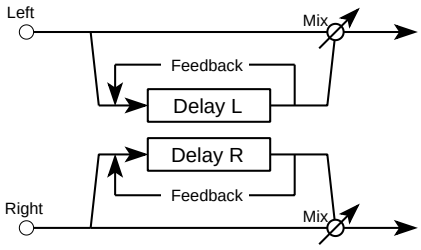
Stereo Delay *Cross Delay*

L	Delay time L	0…500 ms	Lunghezza del delay del canale Left.
R	Delay time R	0…500 ms	Lunghezza del delay del canale Right.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, quindi fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
H D	High damp	0%…99%	Grado di attenuazione delle frequenze alte. I valori più alti fanno decadere le frequenze alte più velocemente.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

15: Dual Delay

Questo effetto produce due delay indipendenti, uno per ogni canale stereo. Prima di entrare nel delay, il segnale passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo “shelving”.

15: Dual Delay — Crea due delay mono indipendenti sui due canali stereo.



	Delay time L	0…500 ms	Tempo di delay del canale Left.
L	Feedback L	–99%…+99%	Intensità del feedback del canale Left, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all’ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l’eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più “dura” e meno smorzata.
HD	High damp L	0%…99%	Livello di attenuazione delle frequenze alte del canale Left. I valori più alti fanno decadere le frequenze alte più velocemente.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall’effetto (FX). Con il valore DRY, l’effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato (il delay Left). Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l’effetto. D-mod ☞P. 196.
	Delay time R	0…500 ms	Tempo di delay del canale Right.
R	Feedback R	–99%…+99%	Intensità del feedback del canale Right (vedi la spiegazione del parametro Feedback Left).
HD	High damp R	0%…99%	Livello di attenuazione delle frequenze alte del canale Right. I valori più alti fanno decadere le frequenze alte più velocemente.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall’effetto (FX). Con il valore DRY, l’effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato (il delay Right). Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l’effetto. D-mod ☞P. 196.

16…18: Multitap Delay

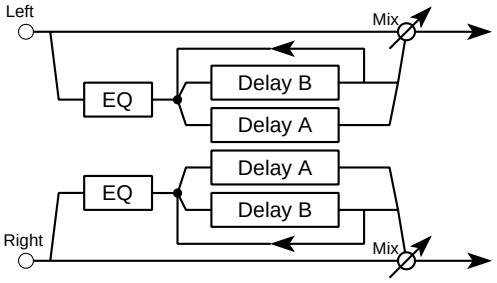
Il multitap delay fa passare il segnale attraverso due linee di ritardo indipendenti. L’effetto risultante di eco multipli fa in modo che per ogni nota suonata ci siano due echi.

Ognuno dei tre effetti include un equalizzatore a due bande con curva di tipo “shelving” per ognuno dei due canali.

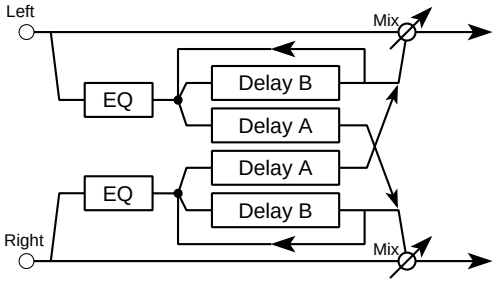
16: Multitap Dly1 — Multitap delay standard.

17: Multitap Dly2 — Incrocia i segnali, in modo che gli echi dei due canali vengano scambiati continuamente.

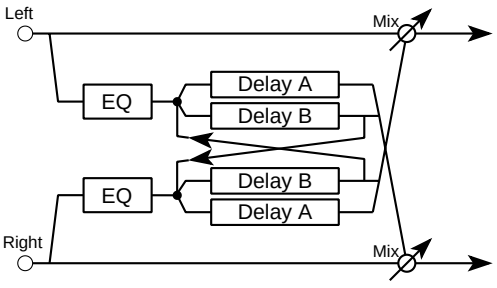
18: Multitap Dly3 — Cambia il feedback tra i canali, in modo che gli echi dei due canali vengano scambiati continuamente.



Multitap Delay 1



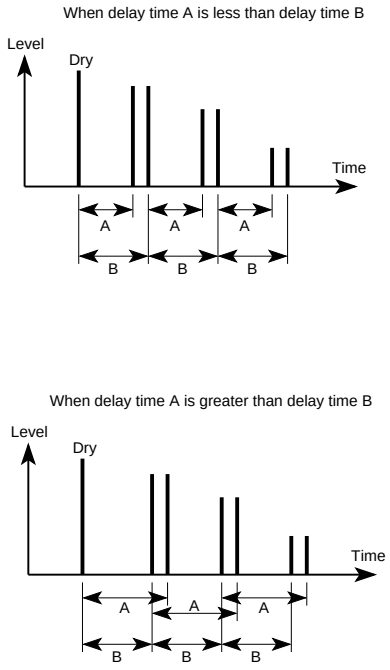
Multitap Delay 2



Multitap Delay 3

Il feedback è applicato solo ad uno dei due delay (delay B). Questo significa che il tempo di delay della seconda eco e degli echi successivi è determinato dal

parametro Delay time B, come mostra il seguente schema.



A	Delay time A	0…500 ms	Lunghezza del Delay A.
B	Delay time B	0…500 ms	Lunghezza del Delay B.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback del delay B, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay B. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato (il delay). Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

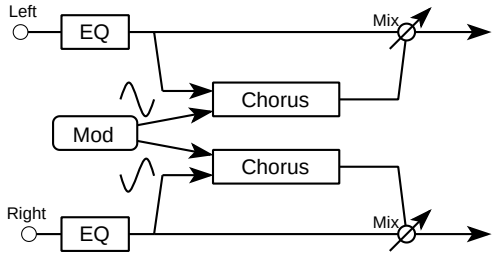
19, 20: Chorus

Il chorus modula il tempo di delay mediante un LFO (Low Frequency Oscillator, oscillatore a bassa frequenza), e produce una leggera variazione dell'intonazione, che combinata con il segnale diretto dà la sensazione di un insieme di strumenti omogenei che suoni all'unisono. Il chorus rende il suono più ampio e profondo, ed è infatti normalmente utilizzato nei "tappeti" (o "pad"), quali strings e vocals. Va usato con cautela e solo con pochi suoni, per non rendere il suono confuso e inespressivo.

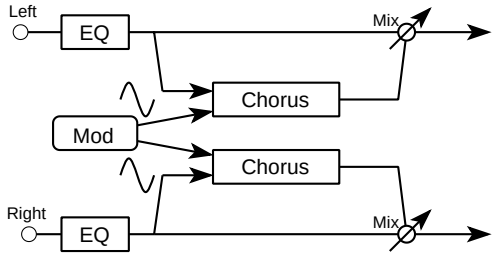
Prima di entrare nel chorus, il segnale passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving".

19: Chorus 1 — Modula i canali Left e Right con fasi opposte, rendendo l'immagine stereo cangiante.

20: Chorus 2 — Modula i due canali con la stessa fase.



Chorus 1



Chorus 2

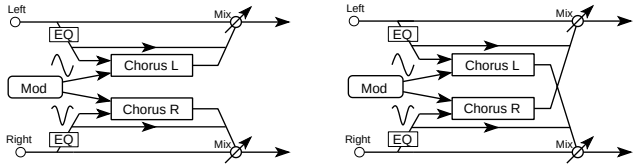
T	Delay time	0…200 ms	Lunghezza base del delay (per entrambi i canali).
S	Modulation speed	0.03…30 Hz	Velocità di modulazione. Per ottenere un chorus standard usate una modulazione lenta (circa 1 Hz).
M	Modulation depth	0…99	Profondità di modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Con il valore 0 il chorus viene disattivato.
	LFO waveform	SIN, TRI	Forma d'onda della modulazione: sinusoidale (SIN), triangolare (TRI).
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

21, 22: Quadrature Chorus

Il Quadrature Chorus è simile allo Stereo Chorus descritto sopra, ma la modulazione è sfasata di 90 gradi tra i due canali stereo. Prima di entrare nel chorus, il segnale dei due canali passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving".

21: Quad Chorus — Tipo standard. I due canali sono processati separatamente.

22: XOver Chorus — Crea un effetto di crossover, mixando il chorus di un canale con quello dell'altro.



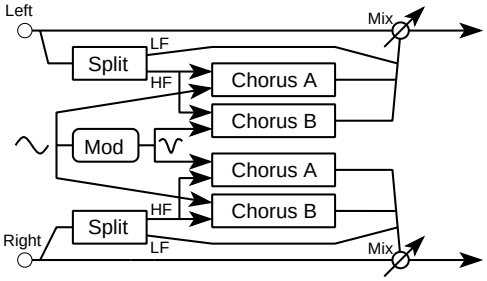
Quad Chorus *XOver Chorus*

L	Delay time L	0…250 ms	Lunghezza base del delay per il canale Left.
R	Delay time R	0…250 ms	Lunghezza base del delay per il canale Right.
→S	Modulation speed	1…99	Velocità della modulazione. I valori più alti producono una modulazione più rapida. D-mod ☞P. 196.
M	Modulation depth	0…99	Profondità della modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Con il valore 0 il chorus viene disattivato.
	LFO shape	T+10…T–10, S–10…S+10	Forma d'onda della modulazione: sinusoidale (S) o triangolare (T). Il valore numerico posto dopo la sigla determina l'ampiezza della forma d'onda. I numeri positivi più alti (+) rendono la forma d'onda più ampia, mentre valori negativi più alti (–) rendono la forma d'onda più stretta.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
	Dry:Effect balance	DRY, 99:1…1:99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

23: Harmonic Chorus

Particolare tipo di quadrature chorus in cui un filtro divide il segnale in ingresso in una banda di frequenze alte e una banda di frequenze basse. Alla banda di frequenze alte vengono applicati due chorus. Si tratta di un effetto molto efficace con suoni di bassa frequenza, per esempio il basso.

23: Harmonic Chorus — Particolare tipo di quadrature chorus.



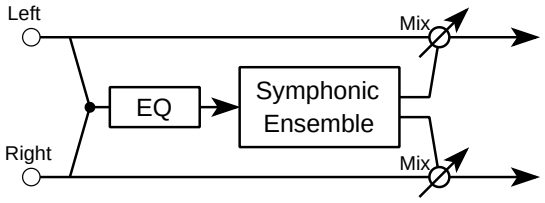
A	Delay time A	0…500 ms	Lunghezza di base del delay per il chorus A.
B	Delay time B	0…500 ms	Lunghezza di base del delay per il chorus B.
→S	Modulation speed	1…99	Velocità di modulazione. I valori più alti producono una modulazione più veloce. D-mod ☞P. 196.
M	Modulation depth	0…99	Profondità della modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Con il valore 0 il chorus è disattivato.
SP	Filter split point	0…18	Frequenza a cui il filtro divide il segnale in ingresso in due bande (alta e bassa). La tabella seguente mostra le frequenze corrispondenti ai valori di questo parametro.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

Valore	Frequenza	Valore	Frequenza
0	160 Hz	10	1.60 kHz
1	200 Hz	11	2.00 kHz
2	250 Hz	12	2.50 kHz
3	320 Hz	13	3.20 kHz
4	400 Hz	14	4.00 kHz
5	500 Hz	15	5.00 kHz
6	640 Hz	16	6.40 kHz
7	800 Hz	17	8.00 kHz
8	1.00 kHz	18	10.0 kHz
9	1.25 kHz		

24: Symphonic Ensemble

Il Symphonic Ensemble è sostanzialmente identico ai chorus descritti sopra, ma risulta particolarmente efficace con grandi insiemi, per esempio con gli archi orchestrali (strings). Prima di entrare nell'ensemble, il segnale dei due canali passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving" ("a scaffale").

24: Symphonic Ens. Prima di applicare l'ensemble, crea un mix tra i segnali dei due canali stereo in ingresso. Sui due canali stereo esce lo stesso segnale processato.



M	Modulation depth	0…99	Profondità della modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Con il valore 0 l'ensemble viene disattivato.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

Il Symphonic Ensemble non può essere usato insieme ad uno dei seguenti effetti modulanti, che non sono quindi disponibili in caso di selezione del Symphonic Ensemble:

Tipo di effetto		Tipo di effetto	
19–20	Chorus	35–36	Tremolo
21–22	Quadrature Chorus	38–39	Chorused/Flanged Delay
23	Harmonic Chorus	42	Delay & Chorus
24	Symphonic Ensemble	43	Delay & Flanger
25–27	Flanger	46	Delay & Phaser
32–33	Phaser	47	Delay & Rotary Speaker
34	Rotary Speaker		

Allo stesso modo, selezionando uno di questi effetti, il Symphonic Ensemble non sarà disponibile.

25…27: Flanger

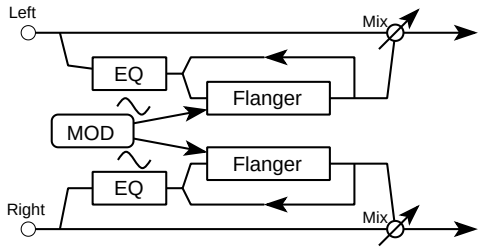
Il flanger è concettualmente molto simile al chorus, ma pone all'uscita del delay un feedback in loop. Il suono risultante è simile ad un chorus, ma la sua intonazione sembra cambiare continuamente. Il flanger è particolarmente adatto a suoni ricchi di armonici, per esempio i piatti.

Prima di entrare nel flanger, il segnale dei due canali passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving".

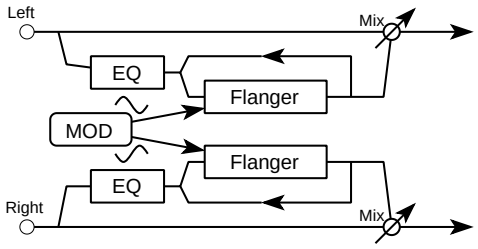
25: Flanger 1 Applica ad entrambi i canali un modulazione con la stessa fase.

26: Flanger 2 Modula i due canali con fasi opposte, producendo un suono in costante movimento tra i canali.

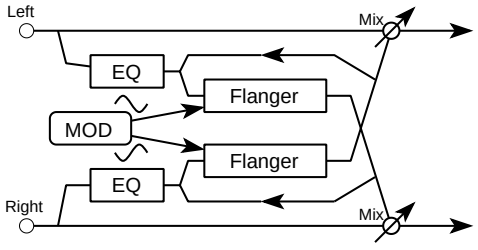
27: XOver Flanger Modula i due canali con fasi opposte, e inverte i feedback.



Flanger 1



Flanger 2



XOver Flanger

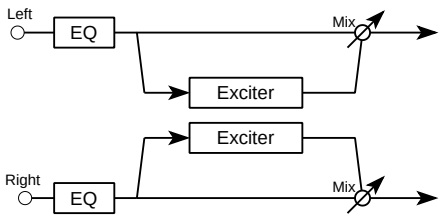
T	Delay time	0…200 ms	Lunghezza base del delay per entrambi i canali.
M	Modulation depth	0…99	Profondità della modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Con il valore 0 il flanger viene disattivato.

→S	Modulation speed	1…99	Velocità di modulazione. Per ottenere un flanger standard usate una modulazione lenta (circa 1 Hz). D-mod ☞P. 196.
F	Feedback	–99%…+99%	Quantità del feedback, cioè quantità di segnale rimandato all'ingresso del flanger. I valori più alti creano una risonanza maggiore. I valori negativi invertono la fase del feedback, abbassando di un'ottava l'intonazione dell'effetto.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

28: Exciter

L'exciter enfatizza una particolare regione della banda audio, aggiungendo armonici al suono e rendendolo più brillante e definito. È particolarmente adatto a strumenti solisti, quali chitarre elettriche o synth lead, dato che riesce con efficacia a far emergere il suono dall'impasto. Su ogni canale viene applicato un equalizzatore a due bande di tipo "shelving".

28: Exciter — Elabora il segnale dei due canali stereo separatamente.

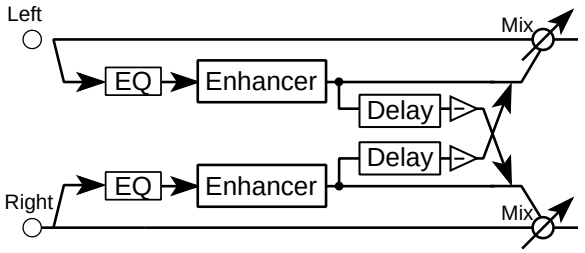


D	Harmonic density	–99…+99	Densità degli armonici. I valori più alti rendono il suono più presente. I valori negativi attenuano gli armonici, rendendo il suono più povero.
HS	Hot spot	1…10	Frequenza centrale da enfatizzare. Gli armonici vengono aggiunti attorno a questa frequenza.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

29: Enhancer

L'enhancer dona enfasi al suono, aggiungendo armonici che ne migliorano chiarezza e definizione. Un breve delay con fase inversa viene applicato ad ogni canale, rendendo il suono più "aperto". Prima di entrare nel delay e nell'enhancer, il segnale dei due canali passa attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving".

29: Enhancer — Elabora il segnale dei due canali stereo separatamente.



D	Harmonic density	1…99	Densità degli armonici. I valori più alti rendono il suono più presente. I valori negativi attenuano gli armonici, rendendo il suono più povero.
HS	Hot spot	1…20	Frequenza centrale dell'exciter. Gli armonici vengono aggiunti attorno a questa frequenza.
SW	Stereo width	0…99	Quantità di segnale ritardato di ogni canale aggiunto all'uscita dell'altro canale. I valori più alti rendono più ampia l'immagine stereo.
T	Delay time	1…99	Lunghezza base del delay per i due canali.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

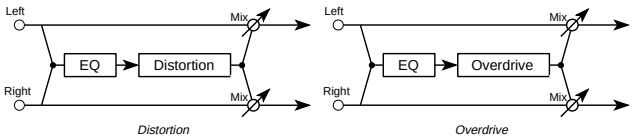
30, 31: Distortion

L'effetto di distorsione imita la distorsione che ha luogo negli amplificatori per chitarra, quando il guadagno del segnale in ingresso eccede le capacità della circuiteria di ingresso. La distorsione rende il suono più profondo e incisivo, ed è quindi particolarmente adatto alle parti soliste. Gli accordi suonati con la distorsione sono invece molto confusi, ma possono risultare adatti al rock.

Prima della distorsione, i due canali passano attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo "shelving", per creare un sottile effetto di "wah".

30: Distortion — Distorsione molto compatta, tipica dell'hard rock e dell'heavy metal. Particolarmente efficace per gli assoli.

31: Overdrive — Distorsione calda, tipica degli amplificatori valvolari. Particolarmente adatta al blues.



Distortion *Overdrive*

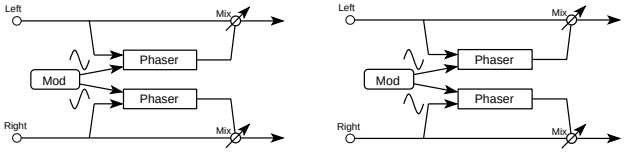
D	Drive	1…111	Profondità della distorsione. I valori più alti rendono più evidente la distorsione.
→ HS	Hot spot	0…99	Frequenza centrale dell'effetto. Agisce sull'altezza del wah. D-mod ☞P. 196.
R	Resonance	0…99	Risonanza del wah. I valori più alti rendono lo wah più evidente.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
DL	Distortion level	0…99	Livello di uscita del segnale distorto. I valori più alti rendono più evidente la distorsione. Il valore 0 disattiva la distorsione.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

32, 33: Phaser

Mentre il chorus e il flanger modulano la lunghezza del delay, il phaser modula la fase del segnale in ingresso, producendo un effetto di modulazione particolarmente evidente. Il phaser è particolarmente adatto ai suoni di piano elettrico e chitarra elettrica.

32: Phaser 1 — Applica una modulazione con fasi opposte ai due canali stereo, rendendo l'immagine stereo cangiante.

33: Phaser 2 — Applica ai due canali stereo una modulazione con la stessa fase.



Phaser 1 *Phaser 2*

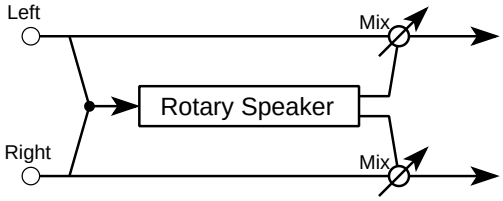
HS	Hot spot	0…99	Frequenza centrale dell'effetto.
→S	Modulation speed	0.03…30 Hz	Velocità della modulazione. D-mod ☞P. 196.
M	Modulation depth	0…99	Profondità della modulazione. I valori più alti rendono l'effetto più evidente. Il valore 0 disattiva l'effetto.
F	Feedback	–99%…+99%	Quantità di feedback, cioè quantità di segnale reindirizzato all'ingresso del phaser. I valori più alti rendono più evidente la risonanza del phaser. I valori negativi invertono la fase del feedback e rendono l'effetto più risonante.
	LFO waveform	SIN, TRI	Forma d'onda della modulazione: sinusoidale (SIN) o triangolare (TRI).
	Dry:Effect balance	DRY, 99:1…1:99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

34: Rotary Speaker

Questo effetto simula gli altoparlanti rotanti un tempo utilizzati con gli organi elettrici. I “rotary speaker” avevano un motore che faceva ruotare l’altoparlante delle alte frequenze a velocità alta o bassa. In genere, il rotary speaker va usato per sottolineare dei passi che richiedono maggiore tensione, facendo passare la velocità da lenta (slow) a veloce (fast). Ne risulta un suono vibrante, molto emozionante.

Attraverso la dynamic modulation, durante l’esecuzione potete passare da slow a fast con un pedale appositamente programmato (footswitch o a controllo continuo). Le velocità slow e fast sono fisse, e il pedale serve solo a passare dall’una all’altra. D-mod ☞P. 196.

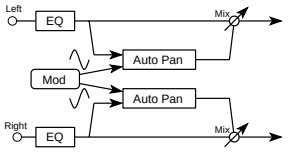
34: Rotary Speaker Esegue il mix del segnale in ingresso nei due canali stereo, e crea l’effetto di rotary con un LFO (low frequency oscillator) completamente indipendente. Il segnale non viene equalizzato.



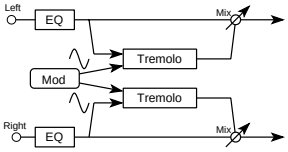
VIB	Vibrato depth	0…15	Profondità del vibrato (parametro corrispondente al diametro dell’altoparlante in rotazione). I valori più alti rendono il vibrato più evidente.
AC	Acceleration	1…15	Tempo necessario a passare dalla velocità slow alla fast (o viceversa), dopo aver attivato la dynamic modulation.
S	Slow speed	1…99	Velocità di rotazione per la velocità slow.
F	Fast speed	1…99	Velocità di rotazione per la velocità fast.
	Dry:Effect balance	DRY, 99:1…1:99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall’effetto (FX). Con il valore DRY, l’effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l’effetto.

35, 36: Autopan e Tremolo

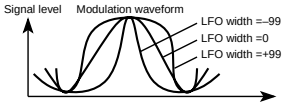
Autopan e tremolo usano una LFO (low frequency oscillation) per modulare il livello di uscita. Si rivelano particolarmente adatti a melodie lente o accordi molto “larghi”, mentre risultano di scarsa efficacia in passi rapidi. Prima dell’autopan e del tremolo, i due canali passano attraverso un equalizzatore a due bande con curva di tipo “shelving”.



Auto Pan



Tremolo

	LFO waveform	SIN, TRI	Forma d’onda della modulazione: sinusoidale (SIN) o triangolare (TRI).
W	LFO width	–99…+99	Ampiezza della forma d’onda. I valori positivi più alti rendono la forma d’onda più ampia, mentre i valori negativi più alti la rendono più sottile. 
S	Modulation speed	0.03…30 Hz	Velocità di modulazione.
M	Modulation depth	0…99	Profondità di modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente.Il valore 0 disattiva il tremolo.
L	Equalizer low	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sotto 1 kHz.
H	Equalizer high	–12 dB…+12 dB	Enfatizzazione o attenuazione delle frequenze sopra 1 kHz.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall’effetto (FX). Con il valore DRY, l’effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l’effetto. D-mod ☞P. 196.

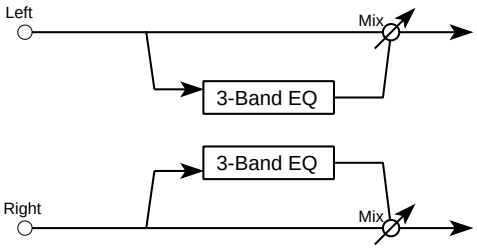
35: Auto Pan Applica una modulazione di fase opposta ai due canali stereo, facendo muovere il suono tra i due canali nel panorama stereo.

36: Tremolo Applica una modulazione con la stessa fase ai due canali, producendo un tremolo standard.

37: Parametric Equalizer

37: Parametric Equalizer

Questo equalizzatore permette di enfatizzare o attenuare tre bande di frequenze. Particolarmente utile per dare corpo ai drum o al basso. Potete indicare frequenza centrale e guadagno delle tre bande.



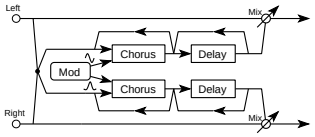
LF	Low frequency	0…29	Frequenza di taglio (cutoff frequency) delle frequenze basse.
G	Low gain	–12 dB…+12 dB	Guadagno delle frequenze sotto la frequenza indicata dal parametro LF.
→M	Middle frequency	0…99	Frequenza di taglio (cutoff frequency) delle frequenze medie. D-mod ☞P. 196.
G	Middle gain	–12 dB…+12 dB	Guadagno delle frequenze attorno alla frequenza indicata dal parametro MF.
W	Middle width	0…99	Ampiezza della banda delle frequenze medie.
HF	High frequency	0…29	Frequenza di taglio (cutoff frequency) delle frequenze alte.
G	High gain	–12 dB…+12 dB	Guadagno delle frequenze sotto la frequenza indicata dal parametro HF.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

38, 39: Chorused Delay e Flanged Delay

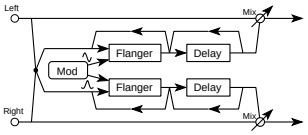
Questi due effetti sono in realtà effetti doppi, che collegano due effetti in serie. In pratica, il segnale dei due canali stereo viene dapprima elaborato da un chorus o da un flanger con ingresso mono e uscita stereo, poi da un delay stereo. Questo tipo di effetto è particolarmente adatto a strumenti solisti.

38: Chorus-Delay Mette in serie chorus e delay.

39: Flanger-Delay Mette in serie flanger e delay. Chorus e flanger usano una "quadrature modulation", in cui i due canali stereo sono sfasati di 90 gradi.



Chorus-Delay



Flanger-Delay

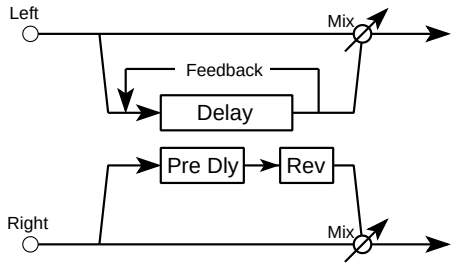
T	Delay time	0…50 ms	Lunghezza base del delay di chorus e flanger, per entrambi i canali.
F	Feedback	–99%…+99%	Quantità del feedback, cioè quantità di segnale rimandato all'ingresso del flanger. I valori più alti creano una risonanza maggiore. I valori negativi invertono la fase del feedback, abbassando di un'ottava l'intonazione dell'effetto.
S	Modulation speed	1…99	Velocità di modulazione del chorus o del flanger.
M	Modulation depth	0…99	Profondità di modulazione. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Il valore 0 disattiva l'effetto.
T	Delay time	0…450 ms	Tempo base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
→	Dry:Effect balance	DRY, 99:1…1:99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

40, 41: Delay & Reverb

Questi due effetti sono in realtà effetti doppi, che collegano un delay mono ad un riverbero mono. Grazie alla dynamic modulation, durante l'esecuzione è possibile controllare il bilanciamento DRY:FX di delay e riverbero.

40: Delay / Hall — Accoppia un delay e un riverbero "hall".

41: Delay / Room — Accoppia un delay e un riverbero "room".

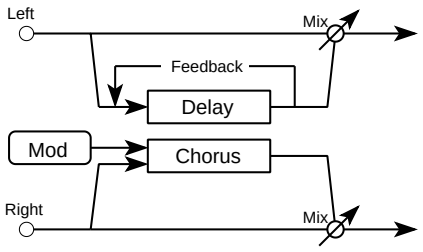


T	Delay time	0…500 ms	Lunghezza base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
HD	High damp	0%…99%	Attenuazione delle frequenze alte. I valori più alti causano un'attenuazione più rapida.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.
	Reverb time	A seconda dell'effetto	Tempo di decadimento del riverbero. I riverberi di tipo "hall" permettono tempi di 0.2–9.9 secondi, mentre i riverberi di tipo "room" permettono tempi di 0.2–4.9 secondi.
P	Pre delay	0…150 ms	Ritardo relativamente all'attacco del segnale diretto, prima dell'emissione delle prime riflessioni del riverbero. I valori più alti rendono la riverberazione più evidente, creando effetti quasi di eco.
HD	High damp	0%…99%	Attenuazione delle frequenze alte. I valori più alti causano un'attenuazione più rapida.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

42: Delay & Chorus

Questo effetto pone in parallelo un delay mono ed un chorus mono. Grazie alla dynamic modulation, durante l'esecuzione è possibile controllare il bilanciamento DRY:FX di delay e riverbero.

42: Delay/Chorus Delay mono e chorus mono in parallelo.

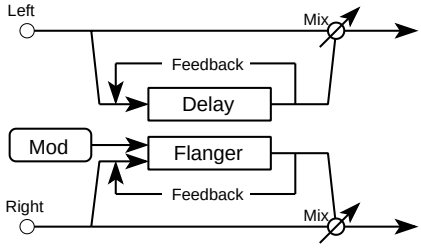


T	Delay time	0…500 ms	Lunghezza base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
HD	High damp	0%…99%	Attenuazione delle frequenze alte. I valori più alti causano un'attenuazione più rapida.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.
	Modulation speed	0.03…30 Hz	Velocità di modulazione del chorus. Per un effetto di chorus standard, scegliete un valore basso (circa 1 kHz).
M	Modulation depth	0…99	Profondità di modulazione del chorus. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Il valore 0 disattiva l'effetto.
	LFO waveform	SIN, TRI	Forma d'onda della modulazione: sinusoidale (SIN) o triangolare (TRI).
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

43: Delay & Flanger

Questo effetto pone in parallelo un delay mono ed un flanger mono. Grazie alla dynamic modulation, durante l'esecuzione è possibile controllare il bilanciamento DRY:FX di delay e flanger.

43: Delay/Flanger Pone in parallelo un delay mono ed un flanger mono.



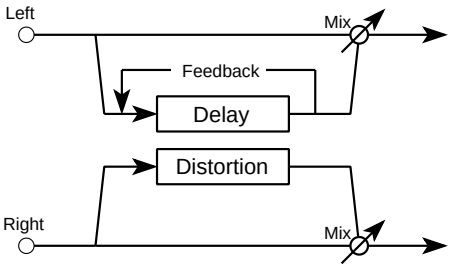
T	Delay time	0…500 ms	Lunghezza base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
HD	High damp	0%…99%	Attenuazione delle frequenze alte. I valori più alti causano un'attenuazione più rapida.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.
	Modulation speed	0.03…30 Hz	Velocità di modulazione del flanger. Per ottenere un effetto di flanger standard, scegliete un valore basso (circa 0.18 Hz).
M	Modulation depth	0…99	Profondità di modulazione del flanger. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Il valore 0 disattiva l'effetto.
F	Feedback	–99%…+99%	Quantità del feedback, cioè quantità di segnale rimandato all'ingresso del flanger. I valori più alti creano una risonanza maggiore. I valori negativi invertono la fase del feedback, abbassando di un'ottava l'intonazione dell'effetto.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

44, 45: Delay & Distortion

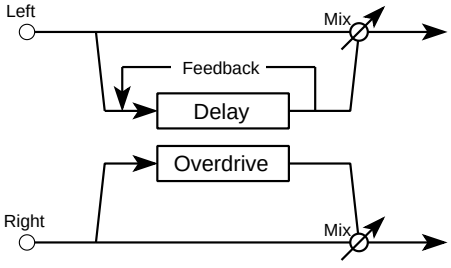
Questo effetto pone in parallelo un delay mono e un distorsore od overdrive mono. Può essere usato per applicare il delay ad un synth lead su un canale, e la distorsione ad una chitarra sull'altro canale.

44: Delay / Dist — Pone in parallelo delay e distorsione. La distorsione include un effetto di wah.

45: Delay / Overdrv — Pone in parallelo delay ed overdrive. L'overdrive include un effetto di wah.



Delay/Distortion



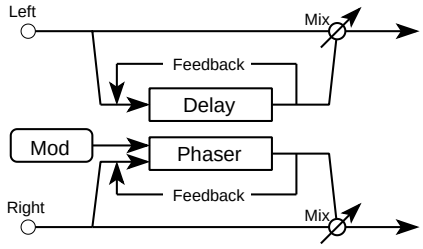
Delay/Overdrive

T	Delay time	0…500 ms	Lunghezza base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.
D	Drive	1…111	Intensità della distorsione o dell'overdrive.
HS	Hot spot	1…99	Frequenza centrale del filtro usato per creare il wah.
R	Resonance	0…99	Quantità di risonanza del wah. I valore più alti producono un suono di wah più profondo.
DL	Distortion level	1…99	Livello di uscita della distorsione. I valori più alti producono un suono più distorto. Il valore 1 disattiva la distorsione.

46: Delay & Phaser

Questo effetto pone in parallelo un delay mono e un phaser mono. Grazie alla dynamic modulation, durante l'esecuzione è possibile controllare il bilanciamento DRY:FX di delay e phaser.

46: Delay/Phaser — Pone in parallelo un delay mono e un phaser mono.

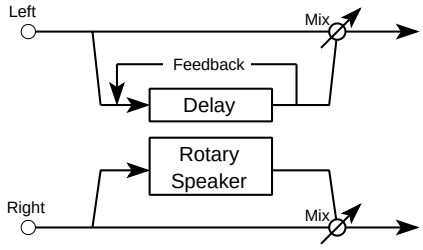


T	Delay time	0…500 ms	Lunghezza base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
HD	High damp	0%…99%	Attenuazione delle frequenze alte. I valori più alti causano un'attenuazione più rapida.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.
	Modulation speed	0.3…30 Hz	Velocità di modulazione del phaser.
M	Modulation depth	0…99	Profondità di modulazione del phaser. I valori più alti rendono la modulazione più evidente. Il valore 0 disattiva l'effetto.
F	Feedback	–99%…+99%	Quantità di feedback, cioè quantità di segnale reindirizzato all'ingresso del phaser. I valori più alti rendono più evidente la risonanza del phaser. I valori negativi invertono la fase del feedback e rendono l'effetto più risonante.
→	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto. D-mod ☞P. 196.

47: Delay & Rotary Speaker

Questo effetto pone in parallelo un delay mono e un rotary speaker mono. Attraverso la dynamic modulation, durante l'esecuzione potete passare da slow a fast con un pedale (footswitch o a controllo continuo) appositamente programmato. Le velocità slow e fast sono fisse, e il pedale serve solo a passare dall'una all'altra. D-mod ☞P. 196.

47: Delay/Rotary — Effetto di rotary speaker mono che produce un tremolo più marcato rispetto al rotary speaker stereo (34: Rotary Speaker).



T	Delay time	0…500 ms	Lunghezza base del delay.
F	Feedback	–99%…+99%	Intensità del feedback, cioè quantità di segnale già ritardato che viene nuovamente inviato all'ingresso del delay. I valori più alti producono un maggior numero di ripetizioni, o fanno smorzare l'eco più lentamente. I valori negativi invertono la fase del feedback, rendendo la timbrica più "dura" e meno smorzata.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.
AC	Acceleration	1…15	Tempo necessario a passare dalla velocità Slow alla velocità Fast (o viceversa) quando si usa la dynamic modulation per cambiare velocità.
S	Slow speed	1…99	Bassa velocità di rotazione.
F	Fast speed	1…99	Alta velocità di rotazione.
	Dry:Effect balance	DRY, B1…B99, FX	Bilanciamento tra il segnale diretto (DRY) e il segnale processato dall'effetto (FX). Con il valore DRY, l'effetto è disattivato. Con il valore FX, è udibile solo il segnale effettato. Gli altri valori determinano il bilanciamento tra il segnale diretto e l'effetto.

14. Appendici

Messaggi

Nei vari modi operativi, iS35 può mostrare a volte dei messaggi di errore, contenuti in pagine temporizzate che scompaiono dopo alcuni secondi, o in pagine a cui si deve dare conferma con ENTER / YES, o diniego con EXIT / NO.

Se il messaggio vi avverte di un errore, correggete l'errore e poi ripetete l'operazione. Se il messaggio è una richiesta di conferma, accertatevi che l'operazione non causi la perdita di dati importanti non salvati su disco.

????????.??? exists. Un file con il nome mostrato nel display (????????.???) esiste già nel disco. Se confermate (YES) il vecchio file viene cancellato e sostituito dal nuovo.

Already formatted. Continue? Il disco che state cercando di formattare è già formattato. Attenzione, controllate che si tratti del disco che volete realmente formattare, e non un disco contenete dati da conservare.

Are you sure? Siete sicuri di voler eseguire l'operazione? Premete ENTER / YES per confermare, EXIT / NO per annullare.

Can't find file Il file cercato non è presente nel disco. Avete estratto il disco durante l'operazione? Inserite nuovamente il disco e ripetete l'operazione.

Can't play all track. Continue? Non c'è abbastanza memoria per suonare tutte le tracce della song. Se confermate, la song verrà eseguita, ma senza le tracce che non entrano in memoria.

Can't read disk. Il disco inserito nel lettore è in un formato che iS35 non è in grado di leggere. Il messaggio può apparire anche se l'alimentazione è debole.

Can't replace dir. Il nome assegnato ad un file è già in uso per una directory sullo stesso disco, quindi non è possibile completare l'operazione. Assegnate al file un nome diverso, e ripetete l'operazione.

Can't replace system. Il nome assegnato ad un file è già in uso per un file di sistema sullo stesso disco, quindi non è possibile completare l'operazione. Assegnate al file un nome diverso, e ripetete l'operazione.

Completed. L'operazione è terminata, quindi potete procedere con altre operazioni.

Corrupt SMF. Lo Standard MIDI File è danneggiato, e non può essere suonato da iS35.

Corrupt file. Il file è danneggiato, e non può essere letto, salvato o cancellato da iS35. Accertatevi che il file selezionato sia quello desiderato. Se avete una copia del file, caricate quella copia. Tenete sempre una copia di sicurezza dei dati importanti.

Missing HMB file Manca il file di configurazione della sezione VOCAL / GUITAR. Il disco proviene probabilmente da un KORG iS40. Nonostante il messaggio di errore, tutti gli altri file vengono caricati, e non ci sono problemi di funzionamento.

Directory full. Non è possibile creare altre directory nel disco. L'operazione in corso non può essere completata. Cancellate dati non necessari dal disco, oppure inserite un nuovo disco e ripetete l'operazione.

Disk full. Il disco è pieno e non può contenere altri dati. L'operazione in corso non può essere completata. Cancellate dati non necessari dal disco, oppure inserite un nuovo disco e ripetete l'operazione.

Disk has ??? file(s). Continue? Il disco che state per formattare contiene ??? file, che andranno persi con la formattazione. Volete comunque procedere con la formattazione? Assicuratevi di aver inserito il disco giusto.

Disk protected. La linguetta di protezione del disco è in posizione aperta (disco protetto). L'operazione non può essere eseguita. Controllate che si tratti del disco su cui volete realmente scrivere, poi rimuovete la protezione chiudendo il foro aperto. Ripetete l'operazione di scrittura.

Empty SONG/B.SEQ La backing sequence specificata è vuota, quindi l'operazione viene interrotta.

Empty file. Il file è vuoto, quindi l'operazione non può essere eseguita. È possibile che un file vuoto venga creato su disco, se ci sono stati errori di scrittura durante un'operazione di Save. Cancellate i file vuoti con la funzione "Delete File" (DEL) nella pagina "Utility" (☞P. 147) del modo Disk / Global.

Empty measure. La battuta è vuota. Accertatevi di aver selezionato la battuta desiderata.

Empty track. La traccia è vuota, quindi l'operazione non può essere eseguita. Accertatevi di avere selezionato la traccia giusta.

File protected. Il file può essere solo letto, quindi l'operazione non può essere eseguita. iS35 non può togliere la protezione ad un file a sola lettura, ma potete togliere la protezione con un personal computer e poi inserire di nuovo il disco nel lettore di iS35. Per maggiori informazioni sui file a sola lettura, consultate il manuale del personal computer.

Keyboard Track Empty. La traccia della tastiera è vuota, quindi l'operazione non può essere eseguita. Registrate la traccia o caricate dati da disco, poi ripetete l'operazione.

Measure not exists. Continue? Avete indicato un numero di battuta che non esiste.

Measure overlaps. Con i valori inseriti, le battute che state per copiare si sovrappongono alle battute su cui volete copiare. Non è possibile copiare delle battute su una destinazione parzialmente coincidente con l'origine. Controllate attentamente i valori assegnati a origine e destinazione, e il numero di copie da eseguire.

Measure won't fit. Per eseguire la copia o l'inserimento secondo i valori indicati, la traccia supererebbe una lunghezza di 999 battute, cioè la lunghezza massima della song.

Missing Arrangement. Non ci sono file di arrangiamenti nel disco inserito.

Missing B.Sequence. Non ci sono file di backing sequence nel disco inserito.

Missing some files. Dal disco mancano alcuni dei file necessari al caricamento.

No disk in drive. Nessun disco è inserito nel lettore. Inserite un disco, e ripetete l'operazione.

Not SMF. Il file indicato non è uno Standard MIDI File, quindi non può essere eseguito da iS35. Assicuratevi di non aver scelto il file sbagliato, e che il file non sia danneggiato.

Not enough memory.

La memoria non è sufficiente. L'operazione non può essere eseguita. Per liberare la memoria potete usare una delle operazioni descritte di seguito. Attenzione, salvate su disco dati importanti che non volete perdere, mediante la funzione "Save" del modo Disk / Global, o la funzione a "Pagina 13: Save (salvataggio dati)" del modo Song Edit.

Se il messaggio appare mentre siete in modo Song Edit, Backing Sequence, o in modo Disk / Global mentre state usando le funzioni LOAD ALL e LOAD ONE per caricare una o più backing sequence, provate a cancellare dalla memoria alcune backing sequence o la song in modo Song Edit. Se il messaggio appare in modo Disk / Global, mentre state cercando di caricare degli stili con la funzione LOAD ONE, cancellate alcuni stili dal banco USER.

Okay to erase B.Seq & Song Edit

Non c'è spazio in memoria per caricare uno SMF in formato 1, e iS35 chiede se si può cancellare le backing sequence e la song in Song Edit presenti in memoria. Attenzione, salvate su disco dati importanti che non volete perdere, mediante la funzione "Save" del modo Disk / Global, o la funzione a "Pagina 13: Save (salvataggio dati)" del modo Song Edit.

SMF format 2.

Il file che si vuole caricare è uno SMF in formato 2, che non può essere suonato con iS35. Scegliete solo SMF in formato 0 o 1. Accertatevi di aver selezionato il file desiderato.

Source is empty.

Se appare mentre si sta usando la funzione Copy Measure...

State cercando di copiare delle battute vuote. Indicate come origine della copia battute contenenti dati. Se l'intera traccia è vuota, selezionate come origine una traccia contenete dati.

Se appare mentre si sta usando la funzione Bounce Track...

State cercando di unire una traccia vuota. Potete unire solo tracce contenti dati. Assicuratevi di aver selezionato la traccia desiderata.

Wait a moment...
Now loading...
Now saving...
Now formatting...

Questi messaggi appaiono mentre la testina del lettore sta lavorando sul disco. Attendete fino al termine dell'operazione. Non estraete il disco, per evitare di danneggiare il dischetto e il lettore.

Problemi e soluzioni

Problemi generali

Problema	Soluzione
Lo strumento no si accende	La spina è inserita nella presa di corrente? Il cavo è correttamente inserito nel connettore dello strumento?
	L'interruttore è in posizione ON?
	Se lo strumento non si accende in nessun caso, contattate il rivenditore o il più vicino Centro di Assistenza Autorizzato KORG.
Lo strumento è muto	Se state usando un sistema di amplificazione esterno, controllate i collegamenti al mixer o all'amplificazione.
	Se state usando un sistema di amplificazione esterno, verificate che tutti i componenti del sistema di amplificazione siano accesi.
	Il cursore MASTER VOLUME di iS35 è in posizione diversa da "0"?
	Il parametro Speaker Off è posto ad OFF? Ponetelo ad ON.
	Il parametro Local Control è posto ad OFF? Ponetelo ad ON.
I suoni sono sbagliati	I banchi USER contengono dati modificati? Caricate i dati adatti alla song, backing sequence o all'arrangement da suonare.
	Avete modificato uno dei due drum kit in RAM? Caricate i drum kit giusti (programmi Drum 27 e 28).
	Avete modificato gli arrangiamenti? Caricate i dati giusti.
Gli arrangiamenti, o le backing sequence, non suonano i pattern giusti	Gli arrangiamenti usano degli stili USER? Caricate gli stili USER richiesti dagli arrangiamenti.
Il suono rimane bloccato	Verificate che la polarità del pedale damper sia giusta.
L'arrangiamento o la backing sequence selezionati non si avviano	Verificate che il parametro MIDI Clock sia posto a INT. Se state usando il MIDI Clock di un altro dispositivo, ponete il parametro MIDI Clock a EXT, e assicuratevi che il dispositivo esterno trasmetta dati di MIDI Clock.
In modo Backing Sequence la registrazione non si attiva	Verificate che il parametro MIDI Clock sia posto a INT. Se state usando il MIDI Clock di un altro dispositivo, ponete il parametro MIDI Clock a EXT, e assicuratevi che il dispositivo esterno trasmetta dati di MIDI Clock.
Lo strumento non risponde ai messaggi MIDI	Verificate che tutti i cavi MIDI siano collegati in modo corretto.
	Assicuratevi che il dispositivo esterno stia trasmettendo su canali MIDI abilitati a ricevere in iS35.
	Verificate che i MIDI Filter di iS35 non impediscano la ricezione dei messaggi.
Alcuni suoni del drum kit non vengono suonati	Controllate l'impostazione del pan pot e delle mandate effetti.
Vengono suonati gli strumenti percussivi sbagliati	Assicuratevi che la trasposizione della traccia sia posta a +00, e che un eventuale dispositivo esterno trasmetta senza trasposizione.

Problemi del disco

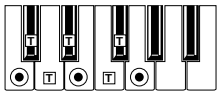
Problema	Soluzione
Non è possibile formattare il disco	Potete utilizzare solo dischi di tipo 3,5” 2DD o 2HD, in formato compatibile MS-DOS®.
	Il disco è inserito correttamente?
	Il disco è protetto (foro non coperto da linguetta)? Muovete la linguetta di protezione, in modo da coprire il foro.
Non è possibile salvare dati su disco	Il disco è inserito correttamente?
	Il disco è formattato?
	Il disco è protetto (foro non coperto da linguetta)? Muovete la linguetta di protezione, in modo da coprire il foro.
Non è possibile caricare dati da disco	Il disco è inserito correttamente?
	Il disco è formattato e contiene dati compatibili con iS35?

Elenco degli accordi riconosciuti

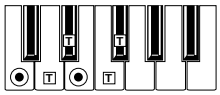
Gli accordi mostrati di seguito hanno come nota fondamentale il Do (C). Perché iS35 riconosca correttamente gli accordi di Sesta (Major 6th) e Minore Sesta (Minor 6th), gli accordi devono essere suonati esattamente come mostrato nell'immagine; dato che tali accordi sono costituiti dalle stesse note di cui sono costituiti gli accordi di Settima rivoltati (per esempio, le note C, E, G, A possono essere sia C6 che Am7), questo permette di evitare ambiguità nel riconoscimento accordi.

Maggiore (Major)

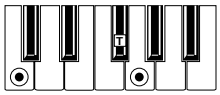
3 note



2 note



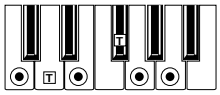
2 note



1 nota

Sesta (Major 6th)

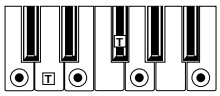
4 note



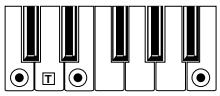
2 note

Settima Maggiore (Major 7th)

4 note



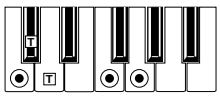
3 note



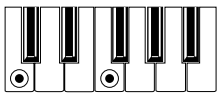
2 note

Quarta (Sus 4)

3 note



2 note

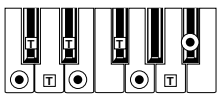


Seconda (Sus 2)

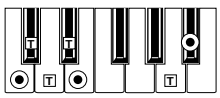
3 note

Settima (Dominant 7th)

4 note



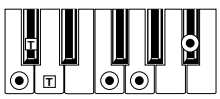
3 note



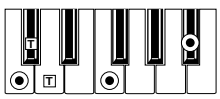
2 note

Settima + Quarta (Dominant 7th Sus 4)

4 note



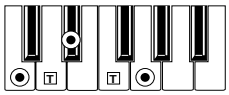
3 note



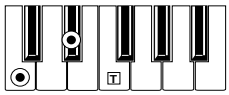
◉ = note costitutive dell'accordo T = può essere usata come tensione

Minore (Minor)

3 note

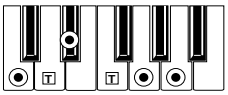


2 note



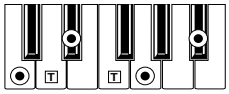
Minore Sesta (Minor 6th)

4 note

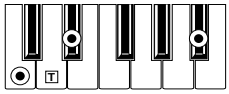


Minore Settima (Minor 7th)

4 note

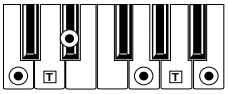


3 note



Minore + Settima Maggiore (Minor-Major 7th)

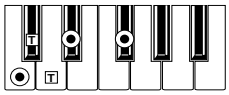
4 note



3 note

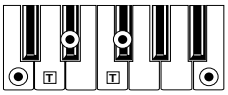
Diminuita (Diminished)

3 note



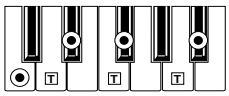
Diminuita + Settima Maggiore (Diminished Major 7th)

4 note



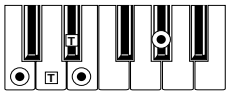
Minore Settima + Quinta Diminuita (Minor 7th♭5)

4 note



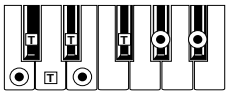
Quinta Eccedente (Augmented)

3 note



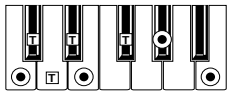
Settima Aumentata (Augmented 7th)

4 note



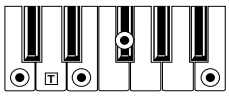
Settima Maggiore + Quinta Eccedente (Augmented Major 7th)

4 note



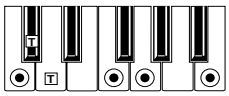
Settima Maggiore + Quinta Diminuita (Major 7th♭ 5)

4 note



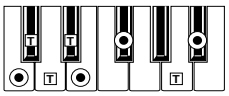
Settima Maggiore + Quarta (Major 7th Sus 4)

4 note



Settima + Quinta Diminuita Dominant 7th ♭5

4 note



◉ = note costitutive dell'accordo

T = può essere usata come tensione

Styles

8 Beat	16 Beat	Ballroom	Dance 1
8 beat 1	16 beat 1	Slow Pop	Party Polka
8 Beat 2	16 Beat 2	Slow Rock 1	Disco Party
8 Beat 3	16 beat 3	Slow Rock 2	Motown
8 Beat 4	16 Beat 4	Flipper 6/8	Love Disco
8 Beat Analog	16Beat pop	Flipper 4/4	Disco ‘70
8 Beat Rock	16BeatAnalog	Twist	80's Dance
8 Bt. Shuffle	16 Beat Funk	Hully Gully	House
8 R&B	16 Beat Rock	Surf Rock	Techno
Dance 2	**Latin 1**	**Latin 2**	**Latin Dance**
Progress.	Bossa 1	Tango	Mambo
Underground	Bossa 2	Habanera	Salsa
Jungle	Bossa 3	Paso Doble	Merengue
Garage	Samba 1	Cumbia	Meneito
Rap	Samba 2	Bajon	Macarena
Hip Hop	Beguine	Calypso	Tikytikità
Dancing Tribe	Last Rhumba	Reggae	Lambada
Down Beat	Cha Cha Cha	Dance Reggae	Disco Samba
Traditional 1	**Traditional 2**	**Jazz**	**Jazz & Funk**
I. Waltz	Wien Waltz	40's Big Band	Swing Ballad
Mazurka	Slow Waltz 1	Big Band	Medium Swing
Polka	Slow Waltz 2	Fast Big Band	Be bop
German Waltz	Fox Trot 1	Latin Big Band	Acid Jazz
Laendler	Fox Trot 2	Broadway	Latin Jazz
GermanPolka	Big Band Fox	Hollywood	New Jazz
WaltzMusette	Quick step	Jazz Waltz	Party Funk
French March	Charleston	5/4 Swing	Groove
Rhythm and Blues	**Rock**	**World Music 1**	**World Music 2**
R & B	Light Rock	Country	9/8 Roman
6/8 Blues	Pop Rock	Country beat	Ciftetelli
Gospel	Open Rock	Country Bld.	Mariachi
Blues Shuffle	Heavy Rock	Dixieland	Raspa
Pub Shuffle	Rock Ballad	March	Baroque
Hip Blues	Half Time	Tarantella	Minuet
R&B Funk	Rock & Roll	Sevillana	Bolero
Rhythm&Funk	Rock Hip Hop	Gipsy	New Age

User 1	User 1	User 2	User 2

Arrangements

Per selezionare un arrangiamento via MIDI, inviate sul canale ARNG i messaggi Bank Select MSB, Bank Select LSB (indicato nella tabella come BS) e Program Change (mostrato nella tabella come PC). Il valore del Bank Select MSB è sempre = 00.

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
8 Beat				**16 Beat**				**Ballroom**				**Dance 1**			
000	000	A11	8 Beat	000	008	A21	16 Beat	000	016	A31	Pop 6/8	000	024	A41	Party Polka
	001	A12	Guitar Ballad		009	A22	Windy Beat		017	A32	Back to 60's		025	A42	NonstopParty
	002	A13	L.A. R&B		010	A23	Home Beat		018	A33	Rock 6/8		026	A43	Motown
	003	A14	Sweet Beat		011	A24	Color Beat		019	A34	Flipper 6/8		027	A44	Love disco
	004	A15	Analog Night		012	A25	Miami Beat		020	A35	Flipper 4/4		028	A45	Disco '70
	005	A16	8 Beat Rock		013	A26	Analogyst		021	A36	Twist		029	A46	80's Dance
	006	A17	Shuffle Shade		014	A27	Thin Funk		022	A37	Hully Gully		030	A47	House
	007	A18	Rhythm&Beat		015	A28	Easy Rock		023	A38	Beach Surfer		031	A48	Techno
Dance 2				**Latin 1**				**Latin 2**				**Latin Dance**			
000	032	A51	Progressive	000	040	A61	Basic Bossa	000	048	A71	Tango	000	056	A81	Mambo
	033	A52	Underground		041	A62	Bossa nueva		049	A72	Habanera		057	A82	Salsa
	034	A53	Jungle		042	A63	Miss Bossa		050	A73	Paso Doble		058	A83	Merengue
	035	A54	Garage		043	A64	Samba		051	A74	Cumbia		059	A84	Meneito
	036	A55	Euro Rap		044	A65	Sambalegre		052	A75	By on		060	A85	Macarena
	037	A56	Hip Hop		045	A66	Beguine		053	A76	Calypso		061	A86	Tikitikità
	038	A57	Dancing Tribe		046	A67	Last Rhumba		054	A77	Reggae		062	A87	Lambada
	039	A58	Down Beat		047	A68	Cha Cha Cha		055	A78	DanceReggae		063	A88	Discosamba

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Traditional 1				**Traditional 2**				**Jazz**				**Jazz & Funk**			
000	064	B11	Waltz	000	072	B21	Wiener Waltz	000	080	B31	Big Band 40's	000	088	B41	Ballad
	065	B12	Mazurka		073	B22	Slow Waltz 1		081	B32	Big Band		089	B42	MediumSwing
	066	B13	Polka		074	B23	Slow Waltz 2		082	B33	Fast Big Band		090	B43	Be Bop
	067	B14	German Waltz		075	B24	Operetta		083	B34	Latin BigBand		091	B44	Acid Jazz
	068	B15	Laendler		076	B25	Fox Trot		084	B35	Broadway		092	B45	Latin Jazz
	069	B16	German Polka		077	B26	Club Fox		085	B36	Hollywood		093	B46	Still Life
	070	B17	W. Musette		078	B27	Quick step		086	B37	Jazz Waltz		094	B47	Party Funk
	071	B18	French March		079	B28	Charleston		087	B38	5/4 Swing		095	B48	Groove
Rhythm & Blues				**Rock**				**World Music 1**				**World Music 2**			
000	096	B51	R & B	000	104	B61	Light Rock	000	112	B71	Country	000	120	B81	9/8 Roman
	097	B52	6/8 Blues		105	B62	Pop Rock		113	B72	Country Beat		121	B82	Ciftetelli
	098	B53	Gospel		106	B63	Open Rock		114	B73	Country Ballad		122	B83	Mariachi
	099	B54	Blues Shuffle		107	B64	Heavy Rock		115	B74	Dixieland		123	B84	Raspa
	100	B55	Pop Shuffle		108	B65	Rock Ballad		116	B75	OnTheBridge		124	B85	Venezia
	101	B56	Uncle Funk		109	B66	Half Time		117	B76	Tarantella		125	B86	Minuetto
	102	B57	Get Funked		110	B67	Rock & Roll		118	B77	Sevillana		126	B87	Bolero
	103	B58	Electric Funk		111	B68	Rock Hip Hop		119	B78	Gipsy		127	B88	New Age
User 1				**User 2**				**User 3**				**User 4**			
001	000	U11		001	008	U21		001	016	U31		001	024	U41	
	001	U12			009	U22			017	U32			025	U42	
	002	U13			010	U23			018	U33			026	U43	
	003	U14			011	U24			019	U34			027	U44	
	004	U15			012	U25			020	U35			028	U45	
	005	U16			013	U26			021	U36			029	U46	
	006	U17			014	U27			022	U37			030	U47	
	007	U18			015	U28			023	U38			031	U48	
User 5				**User 6**				**User 7**				**User 8**			
001	032	U51		001	040	U61		001	048	U71		001	056	U81	
	033	U52			041	U62			049	U72			057	U82	
	034	U53			042	U63			050	U73			058	U83	
	035	U54			043	U64			051	U74			059	U84	
	036	U55			044	U65			052	U75			060	U85	
	037	U56			045	U66			053	U76			061	U86	
	038	U57			046	U67			054	U77			062	U87	
	039	U58			047	U68			055	U78			063	U88	

Programs

Per selezionare un programma via MIDI, inviate sul canale a cui deve essere assegnato il programma i messaggi Bank Select MSB (Control Change #00) con valore 0, Bank Select LSB (Control Change #32) con il valore indicato in tabella nella colonna BS, e Program Change, con il valore indicato in tabella nella colonna PC.

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank A: Piano				**Bank A: Chromatic percussion**				**Bank A: Organ**				**Bank A: Guitar**			
000	000	A11	Piano 1	000	008	A21	Celesta	000	016	A31	Organ 1	000	024	A41	Nylon gtr
	001	A12	Piano 2		009	A22	Glockenspiel		017	A32	Organ 2		025	A42	Steel Gtr.
	002	A13	Piano 3		010	A23	Music Box		018	A33	Organ 3		026	A43	Jazz Gtr.
	003	A14	Honky-tonk		011	A24	Vibraphone		019	A34	ChurchOrgan		027	A44	Clean Gtr.
	004	A15	E. Piano 1		012	A25	Marimba		020	A35	Reed Organ		028	A45	Muted Gtr.
	005	A16	E. Piano 2		013	A26	Xylophone		021	A36	Musette		029	A46	Overdrive
	006	A17	Harpsichord		014	A27	Tubular Bell		022	A37	Harmonica		030	A47	Dist. Gtr.
	007	A18	Clavinet		015	A28	Santur		023	A38	Bandoneon		031	A48	GT.Harm.
Bank A: Bass				**Bank A: Strings**				**Bank A: Ensemble**				**Bank A: Brass**			
000	032	A51	Acoustic Bs.	000	040	A61	Violin	000	048	A71	Strings	000	056	A81	Trumpet
	033	A52	Fingered Bs.		041	A62	Viola		049	A72	Slow Strings		057	A82	Trombone
	034	A53	Picked Bs.1		042	A63	Cello		050	A73	SynStrings 1		058	A83	Tuba
	035	A54	Fretless Bs.		043	A64	Contrabass		051	A74	SynStrings 2		059	A84	MuteTrumpet
	036	A55	Slap Bass 1		044	A65	Tremolo Str.		052	A75	Choir Aahs		060	A85	French Horns
	037	A56	Slap Bass 2		045	A66	PizzicatoStr.		053	A76	Voice Oohs		061	A86	Brass
	038	A57	SynthBass 1		046	A67	Harp		054	A77	SynVox		062	A87	Syn.Brass1
	039	A58	SynthBass 2		047	A68	Timpani		055	A78	OrchestraHit		063	A88	Syn.Brass2
Bank B: Reed				**Bank B: Pipe**				**Bank B: Synth lead**				**Bank B: Synth pad**			
000	064	B11	Soprano Sax	000	072	B21	Piccolo	000	080	B31	SquareWave	000	088	B41	Fantasia
	065	B12	Alto Sax		073	B22	Flute		081	B32	Saw Wave		089	B42	Warm Pad
	066	B13	Tenor Sax		074	B23	Recorder		082	B33	Syn.Calliope		090	B43	PolySynth
	067	B14	Baritone Sax		075	B24	Pan Flute		083	B34	Chiffer Lead		091	B44	Space Voice
	068	B15	Oboe 1		076	B25	Bottle Blow		084	B35	Charang		092	B45	BowedGlass
	069	B16	English Horn		077	B26	Shaku 1		085	B36	Solo Vox		093	B46	Metal Pad
	070	B17	Basson		078	B27	Whistle 1		086	B37	5Th Wave		094	B47	Halo Pad
	071	B18	Clarinet		079	B28	Ocarina 1		087	B38	Bass & Lead		095	B48	Sweep Pad

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank B: Synth SFX				**Bank B: Ethnic**				**Bank B: Percussion**				**Bank B: Effects**			
000	096	B51	Ice Rain	000	104	B61	Sitar	000	112	B71	Tinkle Bell	000	120	B81	Gt.FretNoise
	097	B52	Soundtrack		105	B62	Banjo		113	B72	Agogo		121	B82	Breath Noise
	098	B53	Crystal		106	B63	Shamisen		114	B73	Steel Drums		122	B83	Seashore
	099	B54	Atmosphere		107	B64	Koto		115	B74	Woodblock		123	B84	Bird
	100	B55	Brightness		108	B65	Kalimba		116	B75	Taiko		124	B85	Telephone 1
	101	B56	Goblin		109	B66	Bagpipe		117	B76	Melo. Tom		125	B86	Helicopter
	102	B57	Echo Drops		110	B67	Fiddle		118	B77	Synth Drum		126	B87	Applause
	103	B58	Star Theme		111	B68	Shanai		119	B78	ReverseCym.		127	B88	Gun Shot
Bank C: Piano				**Bank C: Chromatic percussion**				**Bank C: Organ**				**Bank C: Guitar**			
001	000	C11	90's Piano	001	008	C21	SynCelesta	001	016	C31	Gospel Org.	001	024	C41	L&R Ac.Gtr.
	001	C12	Rock Piano		009	C22	Sistro		017	C32	ClickOrgan		025	C42	12 Strings
	002	C13	New Piano		010	C23	Orgel		018	C33	Rotary Org.		026	C43	PedalSteel
	003	C14	M1 Piano		011	C24	SynVibes		019	C34	EuroPipe		027	C44	L&R El. Gtr.
	004	C15	Whirly		012	C25	Balaphone		020	C35	SmallPipe		028	C45	Clean Funk
	005	C16	DW-8000 EP		013	C26	Gamelan		021	C36	Fr.Musette		029	C46	DistoMutes
	006	C17	HarpsiFunk		014	C27	ChurchBell		022	C37	Akordeon		030	C47	Solo Dist.
	007	C18	Clavmation		015	C28	Celtic Plug		023	C38	Cassotto		031	C48	PowerChord
Bank C: Bass				**Bank C: Strings**				**Bank C: Ensemble**				**Bank C: Brass**			
001	032	C51	Upright	001	040	C61	The Strings	001	048	C71	Marcato	001	056	C81	FlugelHorn
	033	C52	Bass/ Harm.		041	C62	ChambViola		049	C72	Exp. Str.		057	C82	Dynabone
	034	C53	Picked Bs.2		042	C63	Cello Ens.		050	C73	AnalogPad		058	C83	OB. Tuba
	035	C54	Fat Fretty		043	C64	ChamDBass		051	C74	AnaStrings		059	C84	Mute Ens.
	036	C55	SuperRound		044	C65	Octave Str.		052	C75	Doolally		060	C85	Horns Ens.
	037	C56	DynaSlap		045	C66	OctavePizz.		053	C76	AirVoxDbl		061	C86	Brass Band
	038	C57	Dance Bass		046	C67	My dream		054	C77	Glassglide		062	C87	Syn.Brass3
	039	C58	SquareBass		047	C68	SftTimpani		055	C78	ImpactHit		063	C88	Sfz< Brass
Bank D: Reed				**Bank D: Pipe**				**Bank D: Synth lead**				**Bank D: Synth pad**			
001	064	D11	AltoBreath	001	072	D21	Synth Fife	001	080	D31	Soft Solo	001	088	D41	Thick Pad
	065	D12	Folk Sax		073	D22	BreathFlute		081	D32	Big Lead		089	D42	Soft Pad
	066	D13	SoftTenor		074	D23	Traverso		082	D33	PurePanLd.		090	D43	Farluce
	067	D14	PerkySaxes		075	D24	Kawala		083	D34	Rubby		091	D44	Heaven
	068	D15	Oboe 2		076	D25	BottleBlow		084	D35	Dist.Lead		092	D45	Glass Pad
	069	D16	Woodwinds		077	D26	Shaku 2		085	D36	Vox Lead		093	D46	Panner Pad
	070	D17	Small^Orch		078	D27	Whistle 2		086	D37	Big Fives		094	D47	Polar Pad
	071	D18	Clarn. Ens.		079	D28	Ocarina 2		087	D38	Big & Raw		095	D48	Celestial

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank D: Synth SFX				**Bank D: Ethnic**				**Bank D: Percussion**				**Bank D: Effects**			
001	096	D51	Caribean	001	104	D61	Tambra	001	112	D71	WindChimes	001	120	D81	Heart Beat
	097	D52	Rave		105	D62	Bouzouki		113	D72	Cowbell		121	D82	Laughing
	098	D53	BellPad		106	D63	Oud		114	D73	Claves		122	D83	Wind
	099	D54	AmbientPad		107	D64	Kanoon		115	D74	Castanets		123	D84	Gallop
	100	D55	ElastikPad		108	D65	Ukulele		116	D75	Tsuzumi		124	D85	Telephone 2
	101	D56	Bell Choir		109	D66	Jaw Harp		117	D76	Oil Drum		125	D86	Train
	102	D57	Big Panner		110	D67	MandoTrem.		118	D77	Rev. Tom		126	D87	Stadium!!
	103	D58	Odyssey		111	D68	Hichiriki		119	D78	Rev Snare		127	D88	Explosion
Bank E: 1				**Bank E: 2**				**Bank E: 3**				**Bank E: 4**			
002	000	E11	Piano&Strgs	002	008	E21	Tone Wheel	002	016	E31	R&R Guitar	002	024	E41	FingerDark
	001	E12	PianoPad		009	E22	70' Organ		017	E32	Dobro		025	E42	Dyno Bass
	002	E13	Midi Piano		010	E23	Theatre Org.		018	E33	ElectricAc.		026	E43	Bass/Mute
	003	E14	Fresh Air		011	E24	Jimmy Org.		019	E34	Mr.Clean		027	E44	Stick Bass
	004	E15	Mark II bis		012	E25	DblBrass		020	E35	Hackbrett		028	E45	Deep House
	005	E16	Hard Tines		013	E26	SlowSunset		021	E36	Gtr.Strings		029	E46	Dr.Octave
	006	E17	FunkyRoads		014	E27	Ultra Rez		022	E37	StereoDist.		030	E47	Rap Bass
	007	E18	PianoVibes		015	E28	DanceReMix		023	E38	Gtr/Bass		031	E48	Zap bass
Bank E: 5				**Bank E: 6**				**Bank E: 7**				**Bank E: 8**			
002	032	E51	Velo Flute	002	040	E61	i3 Strings	002	048	E71	LiteVoices	002	056	E81	Jet Star
	033	E52	Flute/Muted		041	E62	N-Strings		049	E72	DigitalAir		057	E82	Space Wing
	034	E53	Trump Ens.		042	E63	Ravel Pad		050	E73	Air Vox		058	E83	Ambience
	035	E54	Lyle Stack		043	E64	Dark Pad		051	E74	Ambi.Voice		059	E84	Glide Fx
	036	E55	Folk Clar.		044	E65	Yoshi Pad		052	E75	Airways		060	E85	SteamCloud
	037	E56	SectWinds		045	E66	Swell Pad		053	E76	Stab Pad		061	E86	WhiteNoise
	038	E57	FallAngels		046	E67	Light Pizz		054	E77	Poppin'Pad		062	E87	Fragments
	039	E58	Lylesircs		047	E68	DblStrings		055	E78	MonoLead		063	E88	Brass Fall
Bank F: User 1				**Bank F: User 2**				**Bank F: User 3**				**Bank F: User 4**			
003	000	F11		003	008	F21		003	016	F31		003	024	F41	
	001	F12			009	F22			017	F32			025	F42	
	002	F13			010	F23			018	F33			026	F43	
	003	F14			011	F24			019	F34			027	F44	
	004	F15			012	F25			020	F35			028	F45	
	005	F16			013	F26			021	F36			029	F46	
	006	F17			014	F27			022	F37			030	F47	
	007	F18			015	F28			023	F38			031	F48	

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank F: User 5				**Bank F: User 6**				**Bank F: User 7**				**Bank F: User 8**			
003	032	F51		003	040	F61		003	048	F71		003	056	F81	
	033	F52			041	F62			049	F72			057	F82	
	034	F53			042	F63			050	F73			058	F83	
	035	F54			043	F64			051	F74			059	F84	
	036	F55			044	F65			052	F75			060	F85	
	037	F56			045	F66			053	F76			061	F86	
	038	F57			046	F67			054	F77			062	F87	
	039	F58			047	F68			055	F78			063	F88	

BS	PC	#		BS	PC	#	
Drum 1				**Drum 2**			
004	000, 002-007, 074-115, 117-127	Dr11	GM Kit 1	004	040-047	Dr21	Brush Kit
	001	Dr12	GM Kit 2		048-055	Dr22	Orchestra Kit
	008-015	Dr13	Room Kit		064, 066-071	Dr23	Percussion Kit
	016-023	Dr14	Power Kit		065	Dr24	Latin Perc. Kit
	024, 027-031	Dr15	Electronic Kit		116	Dr25	Arabian Kit
	025	Dr16	Analog Kit		056-063	Dr26	SFX Kit
	026	Dr17	Dance Kit		072	Dr27	(User 1)
	032-039	Dr18	Jazz Kit		073	Dr28	(User 2)

Multisamples

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
0	A.Piano 1	88	Mute Gtr 1	87	E.Guitar 3	261	Viola	348	VS 58	435	MuteTriang
1	A.Piano 1w	89	FunkyGtr1	175	House Bass	262	Cello	349	VS 71	436	OpenTriang
2	A.Piano1LP	90	Mute Guitar1	176	House Bass	263	Cello LP	350	VS 72	437	Agogo
3	A.Piano 2	91	FunkyGtr 1	177	Bass Slide	264	CBs.&Cello	351	VS 88	438	Cow Bell
4	A.Piano 2w	92	FunkyGtr1V	178	StringSlap	265	Pizzicato	352	VS 89	439	Timbale
5	A.Piano 3	93	FunkyGtr1V	179	Kalimba	266	Voice	353	13-35	440	WoodBlock1
6	A.Piano 3w	94	E.Gtr Harm	180	Music Box	267	Choir	354	DWGSOrg1	441	WoodBlock2
7	M1 Piano	95	E.GtrHramV	181	MusicBoxLP	268	Soft Choir	355	DWGSOrg2	442	WoodBlock3
8	M1 Piano w	96	Dist.Gtr 1	182	Log Drum	269	Air Vox	356	DWGS E.P.1	443	Claves
9	Grand EP	97	DistGtr1LP	183	Marimba	270	Doo Voice	357	ClarinetLP	444	Syn Claves
10	E.Piano 1	98	Dist.Gtr1V	184	Marimba w	271	DooVoiceLP	358	DWGSOrg1	445	Castanet
11	E.Piano 1w	99	Dist.Gtr 2	185	Xylophone	272	DooVoiceLP	359	Saw	446	CastanetNT
12	E.Piano1LP	100	Over Drive	186	Vibe	273	Choir	360	Square	447	Castanet V
13	E.Piano 2	101	OverDrv LP	187	Vibe w	274	MouthHarp1	361	Ramp	448	FingerSnap
14	E.Piano 2w	102	OverDrv F4	188	Celesta	275	Syn Vox	362	Pulse 25%	449	FingSnapNT
15	E.Piano2LP	103	MtDistGtr1	189	Glocken 1	276	Syn Vox LP	363	Pulse 8%	450	Snap
16	DWGS E.P. 1	104	MtDstGtr1V	190	Glocken 2	277	White Pad	364	Pulse 4%	451	Snap NT
17	Soft EP LP	105	Dist.Gtr 2	191	BrightBell	278	Ether Bell	365	Syn Sine	452	Vibraslap
18	Hard EP	106	DstGtrHarm	192	B.Bell LP	279	E.Bell LP	366	Sine	453	Guiro
19	Hard EP w	107	PowerChrd1	193	Metal Bell	280	Ghostly	367	Orch Hit	454	Guiro LP
20	Hard EP LP	108	PowerChd1V	194	M.Bell LP	281	Mega Pad	368	ImpactHitL	455	Hand Clap
21	Stage EP 1	109	OverDvChrd	195	Gamelan	282	Synth Pad	369	ImpactHitR	456	HandClapNT
22	StageEP 1w	110	Power Gtr	196	Tubular	283	Synth PadA	370	Rave Hit L	457	Gun Shot 1
23	Hard EP	111	PowerGtr V	197	ChurchBell	284	Spectrum 1	371	Rave Hit R	458	GlassBreak
24	Stage EP 1	112	PowerChrd1	198	FingCymbal	285	WaveSweep	372	Philly Hit	459	Metal Hit
25	Hard EP	113	Gt Scratch	199	FingCymbNT	286	WavSweepA	373	PowerSnare	460	HandDrill
26	Hard EP	114	Gtr Slide	200	Gong	287	WavSweepB	374	Syn Snare	461	HandDrilNT
27	PianoPad 2	115	GtCutNois1	201	Gong LP	288	MouthHarp1	375	SnareRl/Ht	462	Zap 1
28	Clav	116	GtCutNois2	202	Split Drum	289	MouthHrp1A	376	Stick Hit	463	Zap 2
29	Clav w	117	Chic 1	203	Split Bell	290	MouthHarp2	377	Side Stick	464	Fret Zap 1
30	Clav LP	118	Chic 2	204	Flute	291	MouthHrp2A	378	SideStikNT	465	Fret Zap 2
31	Harpsicord	119	Sitar 1	205	Tin Flute	292	MouthHarps	379	TimbleSide	466	Scratch Hi
32	Harpsicd w	120	Sitar 2	206	TinFluteLP	293	ChromRes	380	TimblSidNT	467	ScratcHiNT
33	HarpsicdLP	121	Sitar 2 LP	207	Pan Flute	294	Applause	381	Indust	468	Scratch Lo
34	PercOrgan1	122	Tambura	208	PanFluteLP	295	Stadium	382	Taiko Hit	469	ScratcLoNT
35	PercOrg1LP	123	Tambura LP	209	White Pad	296	BrushNoise	383	Syn Rim	470	ScratchDbl

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
36	PercOrgan2	124	Santur	210	Shakuhachi	297	BruNoiseNT	384	Syn Rim NT	471	ScratDblNT
37	PercOrg2LP	125	Bouzouki	211	ShakhachiV	298	WhiteNoise	385	Click	472	Scratch a
38	Organ 1	126	BouzoukiLP	212	ShakhachLP	299	WhiteNoiNT	386	Crash Cym	473	Scratches
39	Organ 1 LP	127	Kanoun	213	Bottle	300	Jetstar	387	CrashCymLP	474	Rev.Kick
40	Organ 2	128	Mandolin	214	Recorder	301	Jetstar LP	388	CrashLP NT	475	Rev.ConBD
41	Organ 2 LP	129	Banjo	215	Ocarina	302	JetstrLPNT	389	China Cym	476	Rev Snare1
42	Organ 3	130	Shamisen	216	Oboe	303	BrushSwirl	390	ChinaCymLP	477	Rev.Snare2
43	Organ 4	131	Koto	217	EnglishHrn	304	MarcTree 1	391	Splash Cym	478	Rev.Snare3
44	Organ 6	132	Uood	218	Eng.HornLP	305	MrcTree1NT	392	Orch Crash	479	Rev.Cymbal
45	Organ 6 LP	133	Harp	219	BasoonOboe	306	MarcTree1V	393	Orch Perc	480	Rev.Tom 1
46	VoxOrgan 1	134	Ukulele	220	BsnOboeLP	307	MrcTre1VNT	394	Tite HH	481	Rev.Tom 2
47	VoxOrgan 2	135	MandlinTrm	221	Clarinet	308	MarcTree 2	395	Tite HH NT	482	Growl 1
48	VoxOrgan 3	136	A.Bass 1	222	ClarinetLP	309	MrcTree2NT	396	Open HH	483	Growl 1 NT
49	RotaryOrg1	137	A.Bass1 LP	223	Bari.Sax	310	MarcTree2V	397	CloseSynHH	484	Rain
50	Rotary1 LP	138	A.Bass 2	224	Bari.SaxLP	311	MrcTre2VNT	398	OpenSyn HH	485	Thunder
51	RotaryOrg2	139	A.Bass2 LP	225	Tenor Sax	312	Tri Roll	399	Bell Ride	486	Wind
52	Super BX-3	140	E.Bass 1	226	T.Sax LP	313	TriRoll NT	400	Ping Ride	487	Seashore
53	SuperBX3LP	141	E.Bass1 LP	227	Alto Sax	314	Tri Roll V	401	Orch B.Drm	488	Seashore V
54	Dist.Organ	142	E.Bass 2	228	A.Sax LP	315	TriRollVNT	402	Tom 1	489	Stream
55	Dist.OrgLP	143	E.Bass2 LP	229	SopranoSax	316	Cast Roll	403	Tom 2 Hi	490	Bubble
56	PipeOrgan2	144	E.Bass 1	230	S.Sax LP	317	CastRollNT	404	Tom 2 Lo	491	Bird 1
57	PipeOrg2LP	145	PickBass 1	231	Bag Pipe	318	Lore	405	ProccesTom	492	Bird 2
58	PipeOrgan3	146	PicBass1LP	232	Tuba	319	Lore NT	406	OilDrum	493	Kitty
59	PipeOrg3LP	147	PickBass 2	233	Tuba LP	320	Crickets 2	407	Syn Tom 1	494	Dog
60	Cheese Org	148	PickBass 3	234	Horn	321	Crickts2NT	408	Syn Tom 2	495	Growl 2
61	Musette	149	Fretless	235	FlugelHorn	322	MalletLoop	409	SolidHit	496	Gallop
62	Musette V	150	FretlessLP	236	Trombone 1	323	MalletLpNT	410	Steel Drum	497	Laughing V
63	Bandneon	151	SlapBass 1	237	Trombone 2	324	Sporing	411	SteelDrmLP	498	Scream
64	BandneonLP	152	SlapBass 2	238	Trombone 1	325	Rattle	412	Timapni	499	Punch
65	Accordion	153	SlpBass2LP	239	Trumpet	326	Kava	413	Timpani LP	500	Hart Beat
66	AcordionLP	154	SlapBass 3	240	Trumpet LP	327	Fever 1	414	Taiko	501	Footstep 1
67	Harmonica1	155	SlapBass 1	241	Mute TP 1	328	Fever 2	415	Tsuzumi	502	Footstep 2
68	Harmonica1	156	SlapBass 1	242	MuteTP1 LP	329	Scratchar	416	Low Bongo	503	Telephone1
69	G.Guitar 1	157	SlapBass 1	243	Mute TP 1	330	Zappers 1	417	Slap Bongo	504	Telephone2
70	G.Gtr 1 LP	158	SynthBass1	244	Brass 1	331	Zappers 2	418	Open Conga	505	Door Creak
71	G.Guitar 2	159	SynBass1LP	245	Brass 1 LP	332	Bugs	419	Slap Conga	506	Door Slam
72	F.Guitar 1	160	SynthBass2	246	Brass 2	333	Surfy	420	Palm Conga	507	Car Engine
73	F.Gtr 1 LP	161	SynBass2LP	247	Brass 2 LP	334	SleighBell	421	Mute Conga	508	CarEnginLP

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
74	F.Guitar1V	162	SynthBass3	248	Brass 2	335	Sagatty	422	Baya	509	Car Stop
75	F.Guitar 2	163	RezBass 1	249	Brass 2 LP	336	Sagatty NT	423	Tabla 1	510	Car Pass
76	F.Guitar 2	164	RezBass 2	250	Brass Fall	337	Idling	424	Tabla 2	511	Car Crash
77	ResoGuitar	165	RezBass 3	251	StringEns.	338	EthnicBeat	425	Djembe	512	Siren
78	A.Gtr Harm	166	RezBass3LP	252	StrEns. V1	339	Tap-A	426	Maracas	513	Train
79	E.Guitar 1	167	MiniBass	253	StrEns. V2	340	Tap-B	427	SynMaracas	514	Helicopter
80	E.Guiter1V	168	Mini 1a	254	StrEns. V3	341	Tap-C	428	SynMarcsNT	515	Gun Shot 2
81	E.Guitar 2	169	SynthBass3	255	AnaStrings	342	Mini 1 a	429	Cabasa	516	MachineGun
82	E.Guitar 3	170	Saw	256	AnaStr. V1	343	vs88	430	Cabasa NT	517	Laser Gun
83	E.Guitar 4	171	MiniBass	257	AnaStr. V2	344	Mini 1a	431	Sagat	518	Explosion
84	E.Guitar 4	172	House Bass	258	AnaStr. V3	345	VS 102	432	Sagat NT		
85	E.Guitar 2	173	FM Bass 1	259	PWM	346	VS 48	433	Tambourine		
86	E.Guitar 3	174	FMBass1 LP	260	Violin	347	VS 52	434	JingleBell		

INFINITY
LOOPS BY JUPITER SYSTEMS

Drum kits

La seguente tabella elenca gli strumenti percussivi assegnati ad ogni nota di ogni programma Drum. Il parametro **Excl** (Exclusive) fa in modo che due strumenti con lo stesso numero di Exclusive si escludano a vicenda. Per esempio, se "Open Hi-Hat" e "Closed Hi-Hat" hanno lo stesso numero di Exclusive, quando si suona l'"Open Hi-Hat" il "Closed Hi-Hat" si interrompe immediatamente.

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
#	Note	Dr11 - GM Kit 1			Dr 12 - GM Kit 2			Dr13 - Room Kit			Dr14 - Power Kit		
21	A0	18	Syn Kick 1	---	18	Syn Kick 1	---	19	Syn Kick 2	---	16	Dance Kick	---
22	A#0	58	SynSnare 2	---	58	SynSnare 2	---	47	AmbiSnare1	---	58	SynSnare 2	---
23	B0	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---
24	C1	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---
25	C#1	40	FullRoomSD	---	40	FullRoomSD	---	39	LightSnare	---	37	PicloSnare	---
26	D1	50	GatedSnare	---	53	--	---	46	TightSnare	---	33	Snare 1	---
27	D#1	8	Dry Kick 2	---	8	Dry Kick 2	---	0	Fat Kick	---	1	Rock Kick	---
28	E1	1	Rock Kick	---	2	Ambi.Kick	---	12	Gated Kick	---	13	--	---
29	F1	34	Snare 2	---	48	AmbiSnare2	---	40	FullRoomSD	---	40	FullRoomSD	---
30	F#1	94	Open HH 1	1	93	Close HH	1	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1
31	G1	12	Gated Kick	---	5	PillowKick	---	10	Real Kick	---	0	Fat Kick	---
32	G#1	78	Side Stick	---	79	--	---	404	Metronome2	---	404	Metronome2	---
33	A1	56	RollSnare2	7	56	RollSnare2	7	48	AmbiSnare2	---	48	AmbiSnare2	---
34	A#1	55	RollSnare1	7	55	RollSnare1	7	51	PowerSnare	---	40	FullRoomSD	---
35	B1	0	Fat Kick	---	14	ProcesKick	---	1	Rock Kick	---	2	Ambi.Kick	---
36	C2	2	Ambi.Kick	---	0	Fat Kick	---	2	Ambi.Kick	---	12	Gated Kick	---
37	C#2	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---
38	D2	43	DrySnare 1	---	43	DrySnare 1	---	50	GatedSnare	---	51	PowerSnare	---
39	D#2	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	268	Hand Claps	---
40	E2	40	FullRoomSD	---	49	Rock Snare	---	39	LightSnare	---	50	GatedSnare	---
41	F2	123	Tom 2 Lo	---	123	Tom 2 Lo	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
42	F#2	93	Close HH	1	93	Close HH	1	93	Close HH	1	93	Close HH	1
43	G2	123	Tom 2 Lo	---	123	Tom 2 Lo	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
44	G#2	97	Pedal HH 1	1	97	Pedal HH 1	1	97	Pedal HH 1	1	97	Pedal HH 1	1
45	A2	123	Tom 2 Lo	---	123	Tom 2 Lo	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
46	A#2	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1
47	B2	123	Tom 2 Lo	---	121	Tom 2 Hi	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
48	C3	121	Tom 2 Hi	---	121	Tom 2 Hi	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
49	C#3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
50	D3	121	Tom 2 Hi	---	121	Tom 2 Hi	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
51	D#3	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
52	E3	83	China Cym	---	83	China Cym	---	83	China Cym	---	83	China Cym	---
53	F3	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---
54	F#3	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---
55	G3	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---
56	G#3	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---
57	A3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
58	A#3	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---
59	B3	117	Ride Cym 2	---	114	Ride Edge	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
60	C4	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---
61	C#4	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---
62	D4	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---
63	D#4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
64	E4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
65	F4	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---
66	F#4	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---
67	G4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
68	G#4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
69	A4	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
70	A#4	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
71	B4	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2
72	C5	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2
73	C#5	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4
74	D5	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4
75	D#5	255	Claves	---	255	Claves	---	255	Claves	---	255	Claves	---
76	E5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
77	F5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
78	F#5	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3
79	G5	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3
80	G#5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5
81	A5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5
82	A#5	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
83	B5	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---
84	C6	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---
85	C#6	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---
86	D6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6
87	D#6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
#	Note	Dr15 - Electronic Kit			Dr16 - Analog Kit			Dr17 - Dance Kit			Dr18 - Jazz Kit		
21	A0	16	Dance Kick	---	401	Explosion	---	33	Snare 1	---	18	Syn Kick 1	---
22	A#0	58	SynSnare 2	---	47	AmbiSnare1	---	33	Snare 1	---	57	SynSnare 1	---
23	B0	20	Syn Kick 3	---	10	Real Kick	---	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---
24	C1	57	SynSnare 1	---	50	GatedSnare	---	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---
25	C#1	49	Rock Snare	---	37	PicloSnare	---	33	Snare 1	---	39	LightSnare	---
26	D1	130	OilDrum	---	49	Rock Snare	---	48	AmbiSnare2	---	48	AmbiSnare2	---
27	D#1	18	Syn Kick 1	---	0	Fat Kick	---	2	Ambi.Kick	---	2	Ambi.Kick	---
28	E1	12	Gated Kick	---	16	Dance Kick	---	49	Rock Snare	---	5	PillowKick	---
29	F1	51	PowerSnare	---	48	AmbiSnare2	---	358	WhiteNoise	---	40	FullRoomSD	---
30	F#1	104	ClosSynHH1	1	93	Close HH	1	299	Zap 2	1	94	Open HH 1	1
31	G1	0	Fat Kick	---	2	Ambi.Kick	---	7	Dry Kick 1	---	7	Dry Kick 1	---
32	G#1	298	Zap 1	---	298	Zap 1	---	298	Zap 1	---	404	Metronome2	---
33	A1	50	GatedSnare	---	40	FullRoomSD	---	397	Gun Shot 1	---	43	DrySnare 1	---
34	A#1	51	PowerSnare	---	33	Snare 1	---	134	SolidHit	---	40	FullRoomSD	---
35	B1	2	Ambi.Kick	---	18	Syn Kick 1	---	18	Syn Kick 1	---	2	Ambi.Kick	---
36	C2	21	Syn Kick 4	---	20	Syn Kick 3	---	16	Dance Kick	---	8	Dry Kick 2	---
37	C#2	80	Syn Rim	---	80	Syn Rim	---	404	Metronome2	---	78	Side Stick	---
38	D2	58	SynSnare 2	---	57	SynSnare 1	---	40	FullRoomSD	---	39	LightSnare	---
39	D#2	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	268	Hand Claps	---
40	E2	47	AmbiSnare1	---	58	SynSnare 2	---	47	AmbiSnare1	---	34	Snare 2	---
41	F2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
42	F#2	93	Close HH	1	104	ClosSynHH1	1	93	Close HH	1	93	Close HH	1
43	G2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
44	G#2	97	Pedal HH 1	1	104	ClosSynHH1	1	104	ClosSynHH1	1	97	Pedal HH 1	1
45	A2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
46	A#2	94	Open HH 1	1	106	OpenSynHH1	1	106	OpenSynHH1	1	94	Open HH 1	1
47	B2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
48	C3	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	119	Tom 1 Hi	---
49	C#3	81	Crash Cym	---	106	OpenSynHH1	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
50	D3	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	119	Tom 1 Hi	---
51	D#3	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
52	E3	313	Rev.Cymbal	---	83	China Cym	---	313	Rev.Cymbal	---	83	China Cym	---
53	F3	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---
54	F#3	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---
55	G3	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---
56	G#3	235	Cowbell 1	---	237	SynCowbell	---	237	SynCowbell	---	235	Cowbell 1	---

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
57	A3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
58	A#3	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---
59	B3	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
60	C4	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---
61	C#4	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---
62	D4	161	Slap Conga	---	132	SynTom2 Hi	---	162	Palm Conga	---	161	Slap Conga	---
63	D#4	160	Open Conga	---	132	SynTom2 Hi	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
64	E4	160	Open Conga	---	133	SynTom2 Lo	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
65	F4	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---
66	F#4	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---
67	G4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
68	G#4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
69	A4	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
70	A#4	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---
71	B4	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2
72	C5	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2
73	C#5	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4
74	D5	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4
75	D#5	255	Claves	---	256	Syn Claves	---	256	Syn Claves	---	255	Claves	---
76	E5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
77	F5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
78	F#5	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3
79	G5	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3
80	G#5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5
81	A5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5
82	A#5	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
83	B5	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---
84	C6	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---
85	C#6	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---
86	D6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6
87	D#6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
#	Note	Dr21 - Brush Kit			Dr22 - Orchestra Kit			Dr23 - Percussion Kit			Dr24 - Lati Perc. Kit		
21	A0	120	Tom 1 Lo	---	OFF	OFF		OFF	OFF		OFF	OFF	
22	A#0	120	Tom 1 Lo	---	OFF	OFF		OFF	OFF		224	MuteTriang	7
23	B0	120	Tom 1 Lo	---	OFF	OFF		OFF	OFF		225	OpenTriang	7
24	C1	120	Tom 1 Lo	---	56	RollSnare2	7	226	Flexatone	---	226	Flexatone	---
25	C#1	119	Tom 1 Hi	---	55	RollSnare1	7	344	FingCymbal	---	344	FingCymbal	---
26	D1	43	DrySnare 1	---	260	FingrSnap1	---	154	Tsuzumi	---	237	SynCowbell	---
27	D#1	32	Orch B.Drm	---	93	Close HH	1	146	Lo Bongo	---	257	Castanet 1	6
28	E1	4	Punch Kick	---	98	--	1	147	Hi Bongo	---	258	Castanet1V	---
29	F1	260	FingrSnap1	---	94	Open HH 1	1	146	Lo Bongo	---	260	FingrSnap1	---
30	F#1	94	Open HH 1	1	114	Ride Edge	---	206	Tambourine	---	262	Snap	---
31	G1	7	Dry Kick 1	---	77	Stick Hit	---	227	Agogo 1	---	278	MetalHitHi	---
32	G#1	78	Side Stick	---	262	Snap	---	366	Wind	---	279	MetalHitLo	---
33	A1	74	Brush Tap	---	403	Metronome1	---	227	Agogo 1	---	154	Tsuzumi	---
34	A#1	74	Brush Tap	---	347	Tubular 3	---	148	Slap Bongo	---	154	Tsuzumi	---
35	B1	5	PillowKick	---	10	Real Kick	---	254	WoodBlockL	---	154	Tsuzumi	---
36	C2	8	Dry Kick 2	---	32	Orch B.Drm	---	255	Claves	---	32	Orch B.Drm	1
37	C#2	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---	253	WoodBlockM	---	32	Orch B.Drm	1
38	D2	357	BrushNoise	---	43	DrySnare 1	---	233	BongBellOp	---	227	Agogo 1	---
39	D#2	73	Brush Slap	---	258	Castanet1V	---	252	WoodBlockH	---	227	Agogo 1	---
40	E2	75	BrushSwish	---	43	DrySnare 1	---	257	Castanet 1	---	160	Open Conga	---
41	F2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	170	Baya 2	---	163	Mute Conga	---
42	F#2	93	Close HH	1	137	Timpani	---	187	Shaker 1	---	162	Palm Conga	---

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
43	G2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	169	Baya 1	---	161	Slap Conga	---
44	G#2	97	Pedal HH 1	1	137	Timpani	---	191	Maracas 1	---	196	SynMaracas	---
45	A2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	170	Baya 2	---	160	Open Conga	---
46	A#2	94	Open HH 1	1	137	Timpani	---	190	Cabasa	---	224	MuteTriang	2
47	B2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	173	Tabla 3	1	225	OpenTriang	2
48	C3	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	172	Tabla 2	1	163	Mute Conga	---
49	C#3	81	Crash Cym	---	137	Timpani	---	263	Viblaslap	---	162	Palm Conga	---
50	D3	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	171	Tabla 1	1	161	Slap Conga	---
51	D#3	117	Ride Cym 2	---	137	Timpani	---	224	MuteTriang	3	206	Tambourine	---
52	E3	83	China Cym	---	137	Timpani	---	32	Orch B.Drm	---	160	Open Conga	---
53	F3	114	Ride Edge	---	137	Timpani	---	225	OpenTriang	3	146	Lo Bongo	---
54	F#3	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	264	Guiro S	2	146	Lo Bongo	---
55	G3	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	221	JingleBell	---	147	Hi Bongo	---
56	G#3	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---	265	Guiro L	2	240	Timbal1LoO	---
57	A3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	222	MarcTree 1	---	148	Slap Bongo	---
58	A#3	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	223	MarcTree 2	---	240	Timbal1LoO	---
59	B3	116	Ride Cym 1	---	87	Orch Cym	---	191	Maracas 1	---	206	Tambourine	---
60	C4	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	268	Hand Claps	---	241	Timbal1Pil	---
61	C#4	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	269	Syn Claps	---	239	Timbal1HiO	---
62	D4	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---	301	Scratch Lo	---	241	Timbal1Pil	---
63	D#4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	300	Scratch Hi	---	239	Timbal1HiO	---
64	E4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	302	ScratchDbl	---	238	Timbal1HiR	---
65	F4	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	266	Whistle S	4	238	Timbal1HiR	---
66	F#4	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	267	Whistle L	4	212	Rek Dom 2	---
67	G4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	161	Slap Conga	---	212	Rek Dom 2	---
68	G#4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	163	Mute Conga	---	212	Rek Dom 2	---
69	A4	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	160	Open Conga	---	214	Rek Slap	---
70	A#4	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	160	Open Conga	---	233	BongBellOp	---
71	B4	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	185	Mute Cuica	---	254	WoodBlockL	---
72	C5	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	186	Open Cuica	---	253	WoodBlockM	---
73	C#5	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	241	Timbal1Pil	---	234	BongBellMt	---
74	D5	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	238	Timbal1HiR	---	191	Maracas 1	---
75	D#5	255	Claves	---	255	Claves	---	239	Timbal1HiO	---	232	Manbo Bell	---
76	E5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	240	Timbal1LoO	---	190	Cabasa	---
77	F5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	256	Syn Claves	---	189	Shaker 3	---
78	F#5	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	237	SynCowbell	---	235	Cowbell 1	---
79	G5	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	260	FingrSnap1	---	187	Shaker 1	---
80	G#5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	138	Taiko Hi	---	187	Shaker 1	---
81	A5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	139	Taiko Lo	---	188	Shaker 2	---
82	A#5	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	299	Zap 2	---	251	Tambourim3	---
83	B5	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	55	RollSnare1	5	249	Tambourim1	---
84	C6	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	56	RollSnare2	5	250	Tambourim2	---
85	C#6	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	87	Orch Cym	6	250	Tambourim2	---
86	D6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	87	Orch Cym	6	249	Tambourim1	---
87	D#6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	179	Udu	---	179	Udu	---
88	E6	OFF	OFF		383	Applause 1	1	288	Orch Hit	---	180	DjembeOpen	---
89	F6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	191	Maracas 1	---
90	F#6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	191	Maracas 1	---
91	G6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	185	Mute Cuica	---
92	G#6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	265	Guiro L	3
93	A6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	264	Guiro S	3
94	A#6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	264	Guiro S	3
95	B6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	186	Open Cuica	---
96	C7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	255	Claves	---
97	C#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	266	Whistle S	4
98	D7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	267	Whistle L	4
99	D#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	203	Sagat Open	5
100	E7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	204	Sagat HfOp	5

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
101	F7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	205	SagatClose	5
102	F#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	221	JingleBell	---
103	G7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	222	MarcTree 1	---
104	G#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	223	MarcTree 2	---
105	A7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	360	Tri Roll	2
106	A#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	361	Cast Roll	6
107	G8	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	403	Metronome1	---

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
#	Note	Dr25 - Arabian Kit			Dr26 - SFX Kit			Dr27 - User 1			Dr28 - User 2		
21	A0	404	Metronome2	---	OFF	OFF							
22	A#0	347	Tubular 3	---	OFF	OFF							
23	B0	235	Cowbell 1	---	OFF	OFF							
24	C1	235	Cowbell 1	---	OFF	OFF							
25	C#1	55	RollSnare1	---	OFF	OFF							
26	D1	260	FingrSnap1	---	OFF	OFF							
27	D#1	299	Zap 2	---	OFF	OFF							
28	E1	91	Tite HH 1	---	OFF	OFF							
29	F1	280	Gt Scratch	---	OFF	OFF							
30	F#1	280	Gt Scratch	---	OFF	OFF							
31	G1	77	Stick Hit	---	304	Scratch b	1						
32	G#1	162	Palm Conga	---	305	Scratch c	1						
33	A1	404	Metronome2	---	282	GtCutNois1	---						
34	A#1	403	Metronome1	---	283	GtCutNois2	---						
35	B1	2	Ambi.Kick	---	285	Chic 2	---						
36	C2	10	Real Kick	---	284	Chic 1	---						
37	C#2	78	Side Stick	---	286	Bass Slide	---						
38	D2	33	Snare 1	---	280	Gt Scratch	---						
39	D#2	268	Hand Claps	---	298	Zap 1	---						
40	E2	33	Snare 1	---	358	WhiteNoise	---						
41	F2	120	Tom 1 Lo	---	300	Scratch Hi	2						
42	F#2	91	Tite HH 1	1	301	Scratch Lo	2						
43	G2	120	Tom 1 Lo	---	77	Stick Hit	---						
44	G#2	91	Tite HH 1	1	382	Footstep 2	---						
45	A2	120	Tom 1 Lo	---	404	Metronome2	---						
46	A#2	94	Open HH 1	1	403	Metronome1	---						
47	B2	119	Tom 1 Hi	---	281	Gtr Slide	---						
48	C3	119	Tom 1 Hi	---	282	GtCutNois1	---						
49	C#3	81	Crash Cym	2	282	GtCutNois1	---						
50	D3	119	Tom 1 Hi	---	287	StringSlap	---						
51	D#3	117	Ride Cym 2	3	287	StringSlap	---						
52	E3	182	Darabuka O	---	377	Laughing V	---						
53	F3	184	Darabuka M	---	378	Scream	---						
54	F#3	206	Tambourine	---	379	Punch	---						
55	G3	183	Darabuka R	---	380	Hart Beat	---						
56	G#3	235	Cowbell 1	---	381	Footstep 1	---						
57	A3	183	Darabuka R	---	381	Footstep 1	---						
58	A#3	190	Cabasa	---	383	Applause 1	---						
59	B3	142	Douf Dom	---	387	Door Creak	---						
60	C4	145	Douf Tak 2	---	388	Door Slam	---						
61	C#4	146	Lo Bongo	---	303	Scratch a	---						
62	D4	144	Douf Tak 1	---	223	MarcTree 2	---						
63	D#4	147	Hi Bongo	---	389	Car Engine	---						
64	E4	143	Douf Rim	---	390	Car Stop	---						
65	F4	174	Tabla Dom	---	391	Car Pass	---						
66	F#4	178	Tabla Roll	4	392	Car Crash	---						

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
67	G4	175	Tabla Tak	4	394	Siren	---						
68	G#4	176	Tabla Flam	---	395	Train	---						
69	A4	177	Tabla Rim	---	359	Jetstar	---						
70	A#4	148	Slap Bongo	---	396	Helicopter	---						
71	B4	172	Tabla 2	---	400	Laser Gun	---						
72	C5	212	Rek Dom 2	---	398	Gun Shot 2	---						
73	C#5	213	Rek Tak	---	399	MachineGun	---						
74	D5	211	Rek Dom 1	---	400	Laser Gun	---						
75	D#5	215	Rek Rim	---	401	Explosion	---						
76	E5	215	Rek Rim	---	374	Dog	---						
77	F5	214	Rek Slap	---	376	Gallop	---						
78	F#5	206	Tambourine	---	371	Bird 1	3						
79	G5	212	Rek Dom 2	---	364	Rain	---						
80	G#5	206	Tambourine	2	365	Thunder	---						
81	A5	213	Rek Tak	2	366	Wind	---						
82	A#5	215	Rek Rim	---	367	Seashore	---						
83	B5	214	Rek Slap	---	369	Stream	---						
84	C6	203	Sagat Open	5	370	Bubble	---						
85	C#6	204	Sagat HfOp	5	373	Kitty	---						
86	D6	205	SagatClose	5	372	Bird 2	---						
87	D#6	221	JingleBell	---	375	Growl 2	---						
88	E6	180	DjembeOpen	6	356	Stadium	---						
89	F6	180	DjembeOpen	6	385	Telephone1	---						
90	F#6	182	Darabuka O	6	386	Telephone2	---						
91	G6	203	Sagat Open	7	OFF	OFF							
92	G#6	204	Sagat HfOp	7	OFF	OFF							
93	A6	205	SagatClose	7	OFF	OFF							
94	A#6	221	JingleBell	---	OFF	OFF							
95	B6	10	Real Kick	---	OFF	OFF							
96	C7	361	Cast Roll	---	OFF	OFF							
97	C#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
98	D7	OFF	OFF		OFF	OFF							
99	D#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
100	E7	OFF	OFF		OFF	OFF							
101	F7	OFF	OFF		OFF	OFF							
102	F#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
103	G7	OFF	OFF		OFF	OFF							
104	G#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
105	A7	OFF	OFF		OFF	OFF							
106	A#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
107	G8	OFF	OFF		OFF	OFF							

Drum samples

#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr
1	Fat Kick	52	PoweSnare	103	--	154	--	205	Sagat HfOp	256	Claves	307	Growl 1	358	BrushNoise
2	Rock Kick	53	--	104	--	155	Tsuzumi	206	SagatClose	257	Syn Claves	308	Monkey 2	359	WhiteNoise
3	Ambi.Kick	54	--	105	ClsSynHH1	156	--	207	Tambourine	258	Castanet 1	309	Rev.Kick	360	Jetstar
4	Crisp Kick	55	--	106	--	157	--	208	--	259	Castanet1V	310	Rev.ConBD	361	Tri Roll
5	Punch Kick	56	RollSnare1	107	OpSynHH1	158	--	209	--	260	--	311	Rev.Snare1	362	Cast Roll
6	PillowKick	57	RollSnare2	108	--	159	--	210	--	261	FingrSnap1	312	Rev.Snare2	363	Lore
7	--	58	SynSnare 1	109	--	160	--	211	--	262	--	313	Rev.Snare3	364	MalletLoop
8	Dry Kick 1	59	SynSnare 2	110	--	161	OpnConga	212	Rek Dom 1	263	Snap	314	RevCymbal	365	Rain
9	Dry Kick 2	60	--	111	--	162	Slap Conga	213	Rek Dom 2	264	Viblaslap	315	Rev.Tom 1	366	Thunder
10	--	61	--	112	--	163	PalmConga	214	Rek Tak	265	Guiro S	316	Rev.Tom 2	367	Wind
11	Real Kick	62	--	113	--	164	MuteConga	215	Rek Slap	266	Guiro L	317	Kalimba 1	368	Seashore
12	--	63	--	114	--	165	--	216	Rek Rim	267	Whistle S	318	Kalimba 2	369	Seashore V
13	Gated Kick	64	--	115	Ride Edge	166	--	217	--	268	Whistle L	319	MusicBox 1	370	Stream
14	--	65	--	116	Ride Cup	167	--	218	--	269	Hand Claps	320	MusicBox 2	371	Bubble
15	ProcesKick	66	--	117	Ride Cym 1	168	--	219	--	270	Syn Claps	321	Log Drum 1	372	Bird 1
16	Metal Kick	67	--	118	Ride Cym 2	169	--	220	--	271	--	322	Log Drum 2	373	Bird 2
17	Dance Kick	68	--	119	--	170	Baya 1	221	--	272	--	323	Log Drum 3	374	Kitty
18	--	69	--	120	Tom 1 Hi	171	Baya 2	222	JingleBell	273	--	324	Log Drum 4	375	Dog
19	Syn Kick 1	70	--	121	Tom 1 Lo	172	Tabla 1	223	MarcTree 1	274	--	325	Log Drum 5	376	Growl 2
20	Syn Kick 2	71	--	122	Tom 2 Hi	173	Tabla 2	224	MarcTree 2	275	--	326	Marimba 1	377	Gallop
21	Syn Kick 3	72	--	123	Tom 2 Hi V	174	Tabla 3	225	MuteTriang	276	--	327	Marimba 2	378	Laughing V
22	Syn Kick 4	73	--	124	Tom 2 Lo	175	Tabla Dom	226	OpenTriang	277	--	328	Marimba 3	379	Scream
23	--	74	Brush Slap	125	Tom 2 Lo V	176	Tabla Tak	227	Flexatone	278	--	329	Marimba 4	380	Punch
24	--	75	Brush Tap	126	--	177	Tabla Flam	228	Agogo 1	279	MetalHitHi	330	Xylofon 1	381	Hart Beat
25	--	76	BrshSwish	127	--	178	Tabla Rim	229	--	280	MetalHitLo	331	Xylofon 2	382	Footstep 1
26	--	77	BrushSwirl	128	--	179	Tabla Roll	230	--	281	Gt Scratch	332	Xylofon 3	383	Footstep 2
27	--	78	Stick Hit	129	ProcesTom	180	Udu	231	--	282	Gtr Slide	333	Vibe 1	384	Applause 1
28	--	79	Side Stick	130	--	181	DjembeOp	232	--	283	GtCutNois1	334	Vibe 2	385	Applause 2
29	--	80	--	131	OilDrum	182	--	233	Manbo Bell	284	GtCutNois2	335	Vibe 3	386	Telephone1
30	--	81	Syn Rim	132	Syn Tom 1	183	DarabukaO	234	BongBellO	285	Chic 1	336	Vibe 4	387	Telephone2
31	--	82	Crash Cym	133	SynTom2Hi	184	Darabuka R	235	BongBellMt	286	Chic 2	337	Celeste	388	Door Creak
32	--	83	Crash LP	134	SynTom2L	185	DarabukaM	236	Cowbell 1	287	Bass Slide	338	Glocken 1	389	Door Slam
33	Orch B.Drm	84	China Cym	135	SolidHit	186	Mute Cuica	237	--	288	StringSlap	339	Glocken 2	390	Car Engine
34	Snare 1	85	China LP	136	Brush Tom	187	Open Cuica	238	SynCowbell	289	Orch Hit	340	Glocken 3	391	Car Stop
35	Snare 2	86	SplashCym	137	BrshTom V	188	Shaker 1	239	Timbal1HiR	290	ImpactHitL	341	BrightBell	392	Car Pass
36	Snare 3	87	Splash LP	138	Timpani	189	Shaker 2	240	Timbal1HiO	291	ImpactHitR	342	Metal Bell	393	Car Crash
37	Snare 4	88	Orch Cym	139	Taiko Hi	190	Shaker 3	241	Timbal1LO	292	Rave Hit L	343	Gamelan 1	394	GlassBreak
38	PicloSnare	89	OrchCmLP	140	Taiko Lo	191	Cabasa	242	Timbal1Pil	293	Rave Hit R	344	Gamelan 2	395	Siren
39	Soft Snare	90	--	141	--	192	Maracas 1	243	--	294	Philly Hit	345	FingCym	396	Train
40	LightSnare	91	--	142	--	193	--	244	--	295	BrassFall1	346	Tubular 1	397	Helicopter
41	FullRmSD	92	Tite HH 1	143	Douf Dom	194	--	245	--	296	BrassFall2	347	Tubular 2	398	Gun Shot 1
42	--	93	--	144	Douf Rim	195	--	246	--	297	BrassFall3	348	Tubular 3	399	Gun Shot 2
43	--	94	Close HH	145	Douf Tak 1	196	--	247	--	298	BrassFall4	349	ChurchBell	400	MachinGun
44	DrySnare 1	95	Open HH 1	146	Douf Tak 2	197	SynMaracs	248	--	299	Zap 1	350	Gong Hi	401	Laser Gun
45	--	96	--	147	Lo Bongo	198	--	249	--	300	Zap 2	351	Gong Lo	402	Explosion
46	--	97	--	148	Hi Bongo	199	--	250	Tambrim1	301	Scratch Hi	352	MouthHrp1	403	HandDrill
47	TightSnare	98	Pedal HH 1	149	Slap Bongo	200	--	251	Tambrim2	302	Scratch Lo	353	MthHrp1A	404	Metron1
48	AmbSnar1	99	--	150	--	201	--	252	Tambrim3	303	ScratchDbl	354	MouthHrp2	405	Metron2
49	AmbSnar2	100	--	151	--	202	--	253	WoodBlkH	304	Scratch a	355	MthHrp2A	406	testwave
50	Rock Snare	101	--	152	--	203	--	254	WoodBlkM	305	Scratch b	356	Spectrum 1		
51	GatdSnare	102	--	153	--	204	SagatOpen	255	WoodBlkL	306	Scratch c	357	Stadium		

MIDI Implementation chart

KORG iS35
OS Version 1.0 - Aug. 16, 1999

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1–16	1–16	Memorized
	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	**********		
Note Number:		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1–127	O 9n, V=1–127	Transmit 2-126 from sequencer
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	O	O	Sequencer data only *A
	Monophonic (Channel)	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2	O	O	Modulation (pitch, cutoff) *C
	4, 64	O	O	Pedal (scale, damper) *C
	6, 38	X	O	Data Entry (MSB, LSB) *E
	11	X	O	Expression *C
	7, 10, 91, 93	O	O	Volume, A:B panpot, send C, D *C
	12	O	O	Effect controller *C
	72, 73, 74	X	O	EG time (Release, Attack), Brightness *C
	92 ,94	O	O	Effects 1, 2 on/off *C
	96, 97	X	O	Data Inc, Dec *E
	100, 101	X	O	RPN (LSB, MSB) *2
	120, 121	X	O	All sound off, Reset all Cntrls
	0–101	O	O	(Sequencer data)
Program Change		O 0–127	O 0–127	*P
	True #	**********	0–127	
System Exclusive		O	O	*3 *E
System Common	Song Position	O	O	*1
	Song Select	O 0	O 0	*1
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*1
	Commands	O	O	*1
Aux Messages	Local On/Off	O	X	Transmitted in case Echo back setting is changed.
	All Notes Off	X	O (123–127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*C, *P, *A, *E: Sent and received when MIDI Filter (Controller, Program Change, Aftertouch, System Exclusive) is set to ENA in Global mode. *1: When clock is set to internal, sent but not received. When set to external, received but not sent. *2: LSB, MSB = 00,00: pitch bend range, =01,00: fine tune, =02,00: course tune *3: Includes Inquiry, GM Mode On, Master Balance, and Master Volume messages.			

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 2:OMNI ON, MONO
O: Yes
Mode 3:OMNI OFF, POLY
Mode 4:OMNI OFF, MONO
X: No

MIDI System Exclusive

Il sistema esclusivo (System Exclusive, o SysEx) permette di trasferire i dati contenuti nella memoria RAM di iS35 in un sequencer esterno, e viceversa. In questo modo, è possibile realizzare degli editor di iS35 per computer, o semplicemente inviare i propri programmi USER in una song registrata con un sequencer esterno, e permettere alla song di inviare nuovamente questi programmi ad iS35, prima che il brano inizi realmente.

Se siete interessati all'uso del sistema esclusivo di iS35, potete trovare l'elenco dei messaggi di SysEx al sito www.korg.it.

MIDI Setup

La seguente tabella elenca i prametri configurati automaticamente da ogni MIDI Setup.

Parametro	Default	Master	Piano 1	Piano 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Guitar
Global	1	1	2	1	1	16	16	1
Upper 1	1	1	2	2	1	1	1	1
Upper 2	2	1	2	2	1	4	4	1
Lower	3	1	2	2	2	2	2	1
Drum	10	10	10	10	10	10	12	10
Percussion	11	11	11	11	11	11	11	11
Bass	12	12	12	12	3	12	3	12
Acc.1	13	13	13	13	13	13	13	13
Acc.2	14	14	14	14	14	14	14	14
Acc.3	15	15	15	15	15	15	15	15
Chord 1	-	-	1	1	2	2	2	-
Chord 2	-	-	-	-	3	3	3	-
Arrangement	1	2	-	-	-	-	10	-
Keyboard Set	-	3	-	-	-	-	-	-
Program Filter	0	0	0	0	0	0	0	0
A.Touch Filter	0	0	0	0	0	0	0	X
C.C. Filter	0	0	0	0	0	0	0	X
Sysex Filter	X	X	X	X	X	X	X	X
MIDI Vel. In	NOR	NOR	NOR	NOR	110	110	NOR	NOR
Echo Back	DIS	DIS	IN 1	IN 1	DIS	DIS	DIS	DIS
Local Off Tran.	NO	NO	YES	YES	NO	NO	NO	NO
Arr.Harm.Ch.	1	1	1	1	2	2	2	Off
Har.Octave	+1	+1	+1	+1	-1	-1	-1	+ 1
Harmony Range Bottom	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C -1
Harmony Range Top	B3	B3	B3	B3	G9	G9	G9	G 9
Split Point	C4	C4	C4	C4	A1	C4	C4	C4
MIDI Octave Input Lower	0	0	0	0	-1	-1	-1	0
MIDI Octave Input Upper	0	0	0	0	0	0	0	0
Lower Memory Mode	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony

Specifiche tecniche

Caratteristiche	
Tastiera	61 note con dinamica e aftertouch
Generazione sonora	AI^2 Synthesis System
Polifonia	32voci, 32 oscillatori
Memoria dei campioni	14MB PCM ROM
Effetti	Due processori multi-effetti digitali stereo, 47 effetti, funzione di edit
Sezione Vocal/Guitar	Sensibilità in ingresso: Microfono, Chitarra, Linea (Mono). Controlli: Volume, Potenziometro programmabile A/B, Tasto programmabile C (mute). Indicatore a led: Signal (presenza e clip). Modo Vocal: 4 voci di armonizzazione, Canale MIDI separato per i modi Arrangement Play, Backing Sequence e Song Play. Effetti modo Vocal: Compressore, Controlli di tono, Chorus/Delay, 2 riverberi. Effetti modo Guitar: 3 Drive, Controlli di tono, Riduzione rumore, Simulatore di altoparlante, 7 effetti modulanti, 3 effetti di ambiente.
Programmi	320 programmi (compresi i programmi GM) + 14 drum kit + 64 programmi USER + 2 drum kit USER
Stili	128 stili + 16 stili USER
Arrangiamenti	128 arrangiamenti + 64 arrangiamenti USER
Keyboard set	15
Song	Legge SMF formato 0 e 1 (16 tracce), compatibile GM, funzione Lyrics
Backing sequence	10, contenute in RAM (40.000 eventi)
Controlli esterni	Damper Pedal, Assignable Pedal/Switch, EC5
Uscite audio	Left/Mono, Right
Ingresso audio	Mic/Gtr con controllo di guadagno
MIDI	In 1, In 2, Out, Thru
Floppy Disk	3,5” 2DD/2HD (MS-DOS® 1,44 MB e 720KB, compatibile IBM-PC® e Macintosh®)
Display	LCD custom retroilluminato
Dimensioni (L x P x H)	1.110 x 386 x 142 mm (43.7 x 15.1 x 5.6 inch)
Peso	13 kg (28.8 lbs)
Consmumo	60W

Indice analitico

***

"All songs" 32

A

accompagnamento
- avviare 7
- fermare 7

accordi 68, 96, 164
Arrangement Preview 17, 34
arrangement, *vedi* arrangiamenti
arrangiamenti
- canali MIDI 155–156
- fade in/out 36
- fill 35
- generalità 34
- intro/ending 36
- nome 92
- salvare nelle locazioni USER 92
- selezione 7, 34
- selezione via MIDI 156
- suonare con 34–35
- synchro start/stop 35
- tempo 37
- variazioni 36

ASSIGNABLE PEDAL/SW 160
attack 173
auto chord scanning 165

B

backing sequence
- cancellare 42, 106
- cancellare battute 107
- cancellare dati 108
- concatenare 117
- copiare 106
- copiare battute 109
- extra track 101
- inserire battute 107
- nome 117
- parte solista 100
- registrare 11, 40–41, 95–98, 98–102
- registrare in step-by-step 103–106
- riproduzione 94
- salvare come SMF 118
- salvare su disco 41
- selezione 94
- traccia degli accordi 99
- traccia dei controlli 100

Bank Select 65, 119
Bass Inversion 60
Bass Inversione 16

C

canali MIDI 65
chord recognition mode 164
compressore (voce) 80

D

damper
- in modo Arrangement Play 72

demo 29
dinamica fissa 153
dinamica, curva di (velocity curve) 153
dinamica, sensibilità alla
- del VDA 173, 186
- del VDF 173, 181

disco, *vedi* disk
disk
- format 12
- load 12, 143
- protezione da scrittura 140
- save 146
- tipi di dati 140

DOC, file di tipo 120, 127

E

Echo Back, *vedi* MIDI, Echo Back
effetti
- in dettaglio 193–210
- in modo Arrangement Play 76–91
- in modo Backing Sequence 115, 116
- in modo Program 191
- in modo Song Edit 131, 137
- in modo Song Play 123, 125

ensemble 10, 73
equalizzatore (voce) 79
event edit 132
EXT 153
extra track 97, 101
- canali MIDI 97, 102

F

fade in/out 36
fill 35, 73
filtro, modulazione del, *vedi* VDF MG
filtro, *vedi* VDF
formattazione, *vedi* disk, format
full keyboard, *vedi* tastiera unita

G

General MIDI 56, 65
Global 55
- caricare da disco 146

salvare in memoria 169
salvare su disco 147
GM, *vedi* General MIDI

I

interfaccia MIDI 64
intro/ending 7, 36
inviluppo del filtro, *vedi* VDF EG
inviluppo di ampiezza, *vedi* VDA EG

J

joystick 168
JukeBox, *vedi* song, riprodurre tutte in jukebox

K

Keyboard Set 39
caricare da disco 146
salvare in memoria 93
salvare su disco 147
selezione via MIDI 156

L

local control off 153
lower memory 163

M

mandata effetti, *vedi* effetti
MIDI
canale della traccia CHRD1 156
canale della traccia CHRD2 156
canale della traccia Upper1 155
canale delle tracce di accompagnamento 156
canale Global 55
canali MIDI 123, 155–156
data dump 167
Echo Back 154
global channel 155
MIDI clock 153
MIDI controller 65
MIDI OUT 72
Panic 17
Setup 152
MIDI file, *vedi* SMF
MIDI Panic 17
modo
arrangement play 24, 68–93
backing sequence 25, 94–118
disk/global 27, 139–171
program 26, 172–192
song edit 26, 127–138
song play 26, 119–125
modulazione del filtro, *vedi* VDF MG
mute 8
Mute Keyboard 33

O

ottava, *vedi* trasposizione di ottava
overdub 129
overwrite 129

P

pagine di display 27–28
pan, *vedi* effetti
parametri 28
pedali 160
performance edit 173
Pitch EG 176
Program Change 65
Program Preview 19
programmi
modifica 52–53
nome 192
recuperare modifiche non salvate 192
salvare in memoria 192
selezione 8
selezione in modo Arrangement Play 70
selezione in modo Backing Sequence 114
selezione in modo Song Edit 131
selezione in modo Song Play 123
punch in/out 129

Q

Quarti di tono 161

R

release 173
riconoscimento accordi 68, 96

S

scala 166
user 167
Scala araba 161, 166
selezione tracce 8
single touch 69
SMF
aggiungere parti 46
cambiare i suoni delle tracce 45
cancellare dalla memoria 135
cancellare parti 46
generalità 56
metro (time signature) 130, 133
modificare 45–47, 127–138
registrare 43–44
riprodurre tutti 11, 32, 121
riprodurre tutti in jukebox 32–33, 121
riprodurre uno 11, 31–32, 121
salvare su disco 44
tempo 120, 130
SMF Converter 118

song edit 45–47
song, *vedi* SMF
sotto-pagine 18
sottopagine 28
split point 18, 27, 55
Standard MIDI File, *vedi* SMF
step recording, *vedi* backing sequence, registrare in step-by-step
stili
  generalità 34
  selezione 70
suono, *vedi* programmi
synchro start/stop 35
system exclusive 157

T

tastiera
  bloccare i suoni 38
  cambiare i suoni 38
  in layer 9
  in split (divisa) 9
  manual drum 10
  unita 9
temperamento equabile 75, 166
tempo 7, 37, 68
tempo lock 69, 70
tracce
  dell'arrangiamento 71
  della backing sequence 103
  della song 123
  selezionare 8
traccia
  selezionare 69
tracking del filtro, *vedi* tracking del VDF
tracking del VDA 184
tracking del VDF 180
tracking dell'inviluppo di ampiezza, *vedi* tracking del VDA
trasposizione
  di ottava 9
  generale (master tuning) 151
  in modo Song Play 124
  per semitoni 9, 39

U

user
  arrangiamenti 92
  programmi 192
  stili 70
user scale 167

V

variazioni 7, 36
VDA 173
VDA EG 183
VDF 178
VDF cutoff 173
VDF EG 173, 179
VDF MG 189
vibrato 173, 187
Vocal/Guitar 77
volume 8

W

wrap around 73